INSTRUCTION MANUAL

SHINING FORCE™

ROLE—PLAYING GAME

SEGA

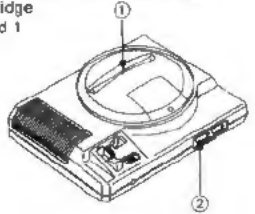
STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control-Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1

IN A WONDROUS LAND...

...perhaps not so far from our world, a strange and terrible series of events took place. The powers of darkness, led by Dark Dragon, fought for control of the world of Rune. Legendary warriors of light fought them with the ancient and modern weapons of the time, and drove Dark Dragon into another dimension. But Dark Dragon vowed that in 1,000 years, he would be able to break through the inter-dimensional barrier, back into this world.

A thousand years of peace and tranquility passed. The people of the world were happy to live their lives in contentment, able to spend time rediscovering the magical and technological wonders destroyed by Dark Dragon and using them to benefit all people.

IN EINEM WUNDERSAMEN LAND...

...gar nicht so weit von unserer Welt, ereigneten sich eine Reihe seltsamer und schrecklicher Dinge. Die Mächte der Dunkelheit, angeführt von Dark Dragon, kämpften um die Herrschaft über die Welt von Rune. Legendäre Krieger des Lichtes bekämpften sie mit den alten und modernen Waffen jener Zeit und trieben Dark Dragon in eine andere Dimension. Doch Dark Dragon schwor, in 1.000 Jahren die Dimensionengrenze zu durchbrechen und in diese Welt zurückzukehren.

Tausend Jahre des Friedens und der Ruhe vergingen. Die Menschen der Welt waren glücklich, ihr Leben in Zufriedenheit leben zu können und Zeit zu haben, die von Dark Dragon zerstörten magischen und technischen Wunder wiederzuentdecken und sie zum Wohle aller Menschen zu nutzen.

DANS UN UNIVERS MYSTÉRIEUX...

...pas très éloigné du nôtre, s'est produite une série d'événements étranges et terribles. Les puissances des ténèbres, conduites par le Dragon Noir, se sont battues pour s'emparer du monde de Rune. Des guerriers légendaires les ont combattues avec toutes les armes à leur disposition et ils ont relégué le Dragon Noir vers une autre dimension. Mais le Dragon Noir avait alors juré que, 1 000 ans plus tard, il parviendrait à briser la barrière inter-dimensionnelle où il avait été confiné et qu'il réapparaîtrait.

Un millénaire s'est écoulé dans la paix et la tranquillité. Les habitants du monde ont vécu heureux; ils ont passé leur temps à redécouvrir les merveilles de la magie et de la technologie qui avaient été détruites par le Dragon Noir et à en faire bénéficier tous les êtres.

But the kingdom of Runefaust has begun a massive attack on the kingdoms of Rune — intending to help Dark Dragon return to this world! A small band of warriors has been sent out on a dangerous journey to fight against the dark forces of Runefaust, and you are the leader. Prepare yourself for the ultimate battle!

TAKE CONTROL!

① Directional Button (D-Button)

- Press to highlight options/items.
- Press to move characters.
- Press to move highlight box.

② Start Button

- Press to skip through Story screens and reach the Title screen.

Doch das Königreich von Runefaust hat einen massiven Angriff gegen die Königreiche von Rune begonnen — mit der Absicht, Dark Dragon zur Rückkehr in diese Welt zu verhelfen! Eine kleine Gruppe von Kriegern ist auf eine gefährliche Reise entsandt worden, um gegen die dunklen Mächte von Runefaust zu kämpfen, und Sie sind ihr Führer. Bereiten Sie sich auf die letzte Schlacht vor!

SPIELSTEUERUNG

① Richtungstaste (D-Taste)

- Dient zur Wahl von Optionen/Gegenständen.
- Dient zum Bewegen von Spielfiguren.
- Dient zum Bewegen der Auswahlbox.

② Starttaste

- Dient zum Überspringen der Vorgeschichte und zum Umschalten auf den Titelbildschirm.

Mais le royaume de Runefaust a commencé une attaque massive contre les royaumes de Rune dans l'espoir d'aider le Dragon Noir à revenir dans ce monde! Un petit contingent de guerriers valeureux — dont vous êtes le chef — a été dépêché pour une expédition dangereuse: combattre les forces redoutables de Runefaust. Préparez-vous donc à une bagarre sans merci!

PRENEZ LES COMMANDES!

① Touche D (Touche directionnelle)

- Appuyez pour accentuer les options/articles.
- Appuyez pour déplacer les personnages.
- Appuyez pour déplacer la case accentuée.

② Touche Start (Mise en marche)

- Appuyez pour sauter les écrans Récits et parvenir à l'écran Titre.

③ **Button A**
- Press to see Options boxes and Status windows.
- Press to see opponents' statistics.
- Press to speed through messages.

④ **Button B**
- Press to cancel selections.
- Press to speed through messages.

⑤ **Button C**
- Press to see Options boxes and Status windows.
- Press to see opponents' Status windows.
- Press to speed through messages.

③ **Taste A**
- Dient zum Abrufen von Optionen- und Statusfenstern.
- Dient zum Abrufen der Gegnerstatistiken.
- Dient zum schnellen Durchlaufen der Meldungen.

④ **Taste B**
- Dient zum Löschen einer Wahl.
- Dient zum schnellen Durchlaufen der Meldungen.

⑤ **Taste C**
- Dient zum Abrufen von Optionen- und Statusfenstern.
- Dient zum Abrufen der Gegner-Statusfenster.
- Dient zum schnellen Durchlaufen der Meldungen.

③ **Touche A**
- Appuyez pour voir les cases Options et les fenêtres Etat.
- Appuyez pour voir les statistiques des adversaires.
- Appuyez pour passer rapidement sur les messages.

④ **Touche B**
- Appuyez pour annuler les sélections.
- Appuyez pour passer rapidement sur les messages.

⑤ **Touche C**
- Appuyez pour voir les cases Options et les fenêtres Etat.
- Appuyez pour voir les fenêtres Etat de vos adversaires.
- Appuyez pour passer rapidement sur les messages.

BEFORE THE BATTLE BEGINS...

When you turn on your Mega Drive , the SEGA logo appears, followed by the *Shining Force* story screens. Press the Start Button to see the Title screen, and press again to meet Simone, who will help you out with the Starting Options screen. If this is your first time playing, select **New**, to start the game from the beginning. Start by pressing Button A or C, then pick the number of the space where you wish to save the game data by pressing the D-Button left or right until it begins to pulse. Press Button A or C to go to the Name Select screen.

BEVOR DIE SCHLACHT BEGINNT...

Wenn Sie Ihr Mega Drive einschalten, erscheint das SEGA-Logo, gefolgt von der *Shining Force*-Vorgeschichte. Drücken Sie die Starttaste einmal, um den Titelbildschirm abzurufen, und ein zweites Mal, um Simone kennenzulernen, die Sie durch die Anzeige der Starting Options (Start-Optionen) führen wird. Wenn Sie dieses Spiel zum ersten Mal spielen, wählen Sie **New**, um das Spiel von Anfang an zu beginnen. Drücken Sie zum Starten die Taste A oder C, und wählen Sie dann die Nummer des Speicherplatzes, wo Sie die Spieldaten speichern wollen, indem Sie die D-Taste nach links oder rechts drücken, bis die Anzeige zu pulsieren beginnt. Drücken Sie dann die Taste A oder C, um auf die Name Select-Anzeige (Namenwahl) umzuschalten.

AVANT LE DÉBUT DE LA BATAILLE...

Lorsque vous allumez votre Mega Drive, le logo SEGA apparaît, suivi par les écrans explicatifs du jeu "Shining Force". Appuyez une première fois sur la touche Start pour obtenir l'écran Titre et une seconde pour faire la connaissance de Simone qui vous aidera sur l'écran Starting Options (Options de départ). Si vous jouez pour la première fois, sélectionnez **New** (Nouveau) afin de lancer le jeu depuis le début. Commencez en appuyant sur la touche A ou C, puis choisissez le numéro de l'espace où vous pourrez sauvegarder les données du jeu en appuyant la touche D vers la gauche ou la droite jusqu'à clignotement. Appuyez sur la touche A ou C pour passer à l'écran Name Select (Sélection de Nom).

Now that you've set the scene for your adventure, you need a name for yourself. You can input up to eight characters in the Name Select screen. Select a character by moving the red highlight box with the D-Button until it's around the character you wish to choose, and press Button A or C to enter the character. If you make a mistake, highlight **DEL** and press Button A or C, or to save time, just press Button B to delete characters. When you're finished, highlight **END** and press Button A or C to start the game.

You can place up to three separate games in the memory **RAM**. If you already have one or two games saved, you have four choices available to you. You can start a new game, continue a previously saved game, delete a game or copy an existing game to a different space.

Nachdem Sie die Ausgangssituation für Ihr Abenteuer geschaffen haben, müssen Sie sich einen Namen geben. Sie können bis zu acht Zeichen auf der Name Select-Anzeige eingeben. Sie wählen ein Zeichen, indem Sie die rote Auswahlbox mit Hilfe der D-Taste bewegen, bis sie das gewünschte Zeichen einrahmt, und dann die Taste A oder C drücken, um das Zeichen einzugeben. Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, heben Sie **DEL** hervor und drücken die Taste A oder C. Um Zeit zu sparen, können Sie die Zeichen aber auch einfach durch Drücken der Taste B löschen. Wenn Sie fertig sind, heben Sie **END** hervor und drücken die Taste A oder C, um das Spiel zu starten.

Sie können bis zu drei separate Spiele im **RAM**-Speicher unterbringen. Wenn Sie bereits ein oder zwei Spiele gespeichert haben, stehen vier Möglichkeiten zur Auswahl: Sie können ein neues Spiel beginnen, ein vorher gespeichertes Spiel fortsetzen, ein Spiel löschen, oder ein vorhandenes Spiel auf einen anderen Speicherplatz kopieren.

Maintenant que vous êtes sur le terrain de vos aventures, vous devrez vous attribuer un nom qui pourra comporter jusqu'à huit caractères, choisis sur l'écran Sélection de Nom. Choisissez une lettre en déplaçant la case rouge accentuée par la touche D jusqu'à ce qu'elle encadre la lettre à choisir; appuyez alors sur la touche A ou C pour poser la lettre ainsi choisie. En cas d'erreur, accentuez **DEL** (effacement) et appuyez sur la touche A ou C; pour gagner du temps, appuyez simplement sur la touche B pour effacer les lettres. Après avoir fini, accentuez **END** (fin) et appuyez sur la touche A ou C pour lancer le jeu.

Vous pourrez placer jusqu'à trois jeux distincts dans la mémoire **RAM** (active). Si un ou deux jeux ont déjà été mémorisés, il vous reste quatre possibilités: commencer un nouveau jeu, en continuer un déjà sauvegardé, effacer un jeu ou copier un jeu existant à un endroit différent.

If you start a new game, you will only be able to save it in the last empty space. Press Button A or C to save the game. Continue a game by pressing the D-Button left or right until the game you want to continue pulses, and press Button A or C. The delete function allows you to open space for a new game by getting rid of an old one. Make sure you don't delete the wrong one though! Pick the game you wish to delete, and press Button A or C. Copying games allows you to go ahead with a game while having the option of going back later and retrying it if things don't go well. Pick the game you wish to copy with the D-Button and press Button A or C to select it. Then select the space you wish to copy it to the same way.

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, können Sie es nur im letzten leeren Speicherplatz sichern. Drücken Sie die Taste A oder C, um das Spiel zu speichern. Zum Fortsetzen eines Spiels drücken Sie die D-Taste nach links oder rechts, bis die Anzeige des gewünschten Spiels zu pulsieren beginnt, und dann drücken Sie die Taste A oder C. Mit Hilfe der Löschfunktion können Sie Platz für ein neues Spiel schaffen, indem Sie ein altes löschen. Passen Sie aber auf, daß Sie nicht das falsche Spiel löschen! Wählen Sie das zu löschende Spiel, und drücken Sie dann die Taste A oder C. Das Kopieren von Spielen gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Spiel anzufangen und später wieder zurückzugehen, um einen erneuten Versuch zu unternehmen, falls die Sache nicht so gut läuft. Steuern Sie das zu kopierende Spiel mit Hilfe der D-Taste an, und bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der Taste A oder C ein. Dann wählen Sie den Speicherplatz, auf den Sie das Spiel kopieren wollen, auf die gleiche Weise aus.

Si vous commencez un nouveau jeu, vous ne pourrez que le sauvegarder dans le dernier espace libre. Appuyez sur la touche A ou C pour sauvegarder le jeu. Continuez un jeu en pressant la touche D vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que clignote le jeu voulu, puis appuyez sur la touche A ou C. La fonction Effacement vous permet de libérer un espace pour un nouveau jeu en éliminant un ancien. Veillez cependant à ne pas vous tromper dans votre choix! Pointez le jeu à éliminer et appuyez sur la touche A ou C. La Copie de jeu vous autorise à continuer un jeu tout en gardant la possibilité d'y revenir par la suite et de procéder à un nouvel essai en cas d'échec. Pointez le jeu à copier par la touche D et appuyez sur la touche A ou C pour le choisir. Sélectionnez ensuite de la même façon l'espace où il sera copié.

You can only copy a game if you have space available to save it in. If all the spaces are filled, you have only two options: to continue a game or delete a game. You have to delete a game before you can save one.

THE SCENE IS SET...

The southern kingdom of Guardiana has long been a bastion of peace and knowledge, as well as the kingdom which guards the Gate of the Ancients — an historic gate to unknown worlds. The oldest books kept in the royal library are many hundreds of years old, and some tell of a great battle between the forces of Light and Darkness. The Great Book of Ancient Lore, one of the oldest books in the world of Rune, says that just before Dark Dragon was thrust into an alternate dimension, he said that he would return in 1,000 years, to reclaim Rune as his own!

Ein Spiel kann nur dann kopiert werden, wenn genügend Speicherplatz vorhanden ist. Wenn alle Speicherplätze voll sind, gibt es nur zwei Optionen: Fortsetzen oder Löschen eines Spiels. Bevor Sie ein Spiel speichern können, müssen Sie ein anderes löschen.

DIES IST DIE LAGE...

Das südliche Königreich von Guardiana war schon seit langem eine Bastion des Friedens und des Wissens. Es war aber auch der Hüter der Pforte zur Antike — ein historischer Eingang zu unbekannten Welten. Die ältesten Bücher in der königlichen Bibliothek sind viele Hunderte von Jahren alt, und einige berichten von einer großen Schlacht zwischen den Mächten des Lichtes und der Dunkelheit. Im großen Buch des alten Lore, einem der ältesten Bücher in der Welt von Rune, steht geschrieben, daß Dark Dragon kurz vor seiner Verbannung in eine andere Dimension geschworen haben soll, in 1.000 Jahren zurückzukehren, um von Rune Besitz zu ergreifen!

Vous pourrez copier un jeu à condition que vous disposiez d'un espace libre pour le sauvegarder. Si tous les espaces sont utilisés, vous avez deux possibilités: soit continuer un jeu, soit en effacer un. Avant de pouvoir en sauvegarder, un jeu doit être supprimé.

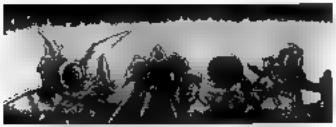
LA MISE EN SCÈNE...

Le royaume méridional de Guardiana a toujours été un territoire de paix où florissait le savoir, mais il défend aussi la Porte des Anciens — un passage historique menant vers des mondes inconnus. Les plus anciennes annales, préservées depuis des siècles dans la bibliothèque royale, font état d'une grande bataille entre les forces de la Lumière et des Ténèbres. Le Grand Livre du Savoir Ancien — un des plus anciens manuscrits du royaume de Rune — relate qu'avant son exil vers une autre dimension, le Dragon Noir avait prédit qu'il reviendrait un millénaire plus tard, afin de reprendre possession de Rune.

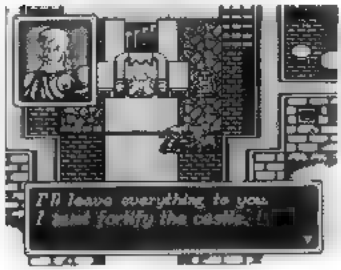
Most people have forgotten about this ancient prophecy. But the kingdom of Runefaust, once a fair and just kingdom, has begun attacking and taking control of the kingdoms of Rune. The king of Runefaust, King Ramladu, was once a good man, but it is rumored that he has slowly been corrupted and twisted by evil Darksol, a great wizard and a powerful warrior. And some people say that even Darksol is only the servant of an even greater dark force. Could the prophecy of Dark Dragon's return be true?

Die meisten Menschen haben diese alte Prophezeiung längst vergessen. Doch das Königreich Runefaust, einst ein unbescholtenes und gerechtes Königreich, hat begonnen, die Königreiche von Rune anzugreifen und zu unterwerfen. Der Herrscher von Runefaust, König Ramladu, war einst ein guter Mann, doch es gehen Gerüchte um, daß er von dem bösen Darksol, einem großen Zauberer und mächtigen Krieger, bestochen und betrogen worden sein soll. Und einige Leute behaupten, daß selbst Darksol nur der Handlanger einer noch stärkeren dunklen Macht sei. Sollte die Prophezeiung von Dark Dragons Rückkehr etwa wahr geworden sein?

La plupart des hommes ont oublié cette prophétie ancienne. Cependant, le royaume de Runefaust, un territoire qui régnait pourtant autrefois la justice et l'égalité, a commencé à attaquer et à prendre le contrôle des fiefs de Rune. Ram adu, le roi de Runefaust, était jadis un homme intègre, mais il aurait été corrompu par le démon Darksol, à la fois sorcier dangereux et guerrier puissant. Et aux dires de certains, Darksol lui-même ne serait que l'exécutant d'une force maléfique encore plus redoutable. La prophétie du retour du Dragon Noir serait-elle authentique?



Your teacher, the warrior Varios believes this is so, and is preparing for an inevitable attack on Guardiana by the army of Runefaust. He thinks that while the enemy is occupied with their attack on Guardiana a small force of well-trained warriors could make their way out and travel through the kingdoms of Rune picking up information and freeing those under Runefaust's grip. The burden of leadership has fallen on your shoulders. You must make your way through the lands with the Shining Force team, stopping enemies wherever you may find them, gaining experience and picking up new teammates while you follow the trail to Runefaust to determine the fate of all of Rune!



Ihr Lehrmeister, der Krieger Varios, ist davon überzeugt und trifft Vorbereitungen für den unvermeidlichen Angriff auf Guardiana durch die Armee von Runefaust. Er hat folgenden Plan: Während der Feind mit dem Angriff auf Guardiana beschäftigt ist, soll eine kleine Gruppe durchtrainierter Krieger durch die feindlichen Reihen schlüpfen und durch die Königreiche von Rune ziehen, um Informationen zu sammeln und die in Runefausts Gewalt befindlichen Menschen befreien. Die Verantwortung des Führers lastet nun auf Ihren Schultern. Sie müssen sich mit dem Shining Force-Team durch die Länder kämpfen, Feinde unschädlich machen, wo immer sie auftauchen, und auf Ihrem Weg nach Runefaust Erfahrungen — und neue Verbündete — sammeln, um das Schicksal von ganz Rune zu bestimmen!

Votre maître, le guerrier Varios en est persuadé et c'est pourquoi il s'est préparé à une attaque inévitable par l'armée de Runefaust contre Guardiana. Il est convaincu toutefois qu'alors que l'ennemi a l'esprit occupé par son attaque sur Guardiana, un petit contingent de soldats d'élite pourra traverser les fiefs de Rune, récolter un maximum d'informations et les délivrer de l'emprise de Runefaust. Il vous appartient de commander ce contingent. Avec votre équipe Shining Force, vous devrez vous frayer un passage au travers des terrains hostiles, arrêter les ennemis chaque fois qu'ils se présentent, acquérir de l'expérience et renforcer vos rangs par de nouveaux combattants, tout en suivant votre quête de Runefaust, afin de décider du sort futur de Rune!

KINGDOMS AND TOWNS OF RUNE

Before and after battles you'll usually find yourself strolling about the various towns and villages, picking up information, talking to the people who live there and buying items to help you on your journey. When you're in town, you have certain options available to you. Access these options by pressing Button A or C.

① TALK

If your character is standing in front of, behind or next to someone, selecting **Talk** allows you to listen to what they have to say.

KÖNIGREICHE UND STÄDTE VON RUNE

Vor und nach Schlachten werden Sie gewöhnlich durch die verschiedenen Städte und Dörfer schlendern. Bei diesen Gelegenheiten sammeln Sie Informationen, sprechen mit den Einwohnern und kaufen Gegenstände, die Ihnen auf Ihrer Reise weiterhelfen. Wenn Sie sich in einer Stadt befinden, stehen Ihnen bestimmte Optionen zur Verfügung. Rufen Sie diese Optionen durch Drücken der Taste A oder C ab.

① TALK (GESPRÄCH)

Wenn Ihre Spielfigur vor, hinter oder neben jemandem steht, können Sie durch die Wahl dieser Option Ihrem **Gespräch** zuhören.

LES ROYAUMES ET LES VILLES DE RUNE

Avant et après les batailles, vous allez généralement traverser différentes villes et bourgades, où vous recueillerez des informations auprès des résidents et où vous ferez l'acquisition d'objets utiles dans votre expédition. Dans une ville, plusieurs possibilités se présentent à vous et vous y aurez accès en appuyant sur la touche A ou C.

① TALK (CONVERSATION)

Si votre personnage se trouve devant, derrière ou à côté de quelqu'un, vous pourrez écouter ce que cette personne a à dire en sélectionnant **Talk**.

② ITEM

If you want to employ an item one of your characters is carrying select this. A second set of item options appear on the screen. See pages 15-16 for items options.

③ SEARCH

Use this to open treasure chests or investigate objects and explore areas that look suspicious.

④ MAGIC

This command allows you to use your **EGRESS** magic spell. See page 51 for an explanation of magic spells. This command will not work when in non-battle areas.

② ITEM (GEGENSTAND)

Wenn Sie einen Gegenstand anwenden wollen, den eine Ihrer Spielfiguren trägt, wählen Sie diese Option. Ein zweiter Satz von Gegenstand-Optionen erscheint dann auf dem Bildschirm. Einzelheiten zu den Gegenstand-Optionen finden Sie auf Seiten 15-16.

③ SEARCH (SUCHEN)

Benutzen Sie diese Option, um Schatztruhen zu öffnen, Objekte zu untersuchen und verdächtig aussehende Gegenden zu erforschen.

④ MAGIC (ZAUBERSPRUCH)

Dieser Befehl ermöglicht Ihnen die Verwendung Ihres **EGRESS**-Zauberspruchs. Eine Beschreibung der Zaubersprüche finden Sie auf Seite 51. Dieser Befehl ist in kampffreien Gebieten unwirksam.

② ITEM (ARTICLE)

Si vous voulez utiliser un article que porte un de vos personnages, sélectionnez Item. Une seconde série d'options item apparaît alors sur l'écran. Consultez les pages 15-16 pour les options d'articles.

③ SEARCH (RECHERCHE)

A utiliser pour ouvrir les coffres au trésor, examiner les objets et explorer des régions qui semblent suspectes.

④ MAGIC (MAGIE)

Cette commande vous permet d'utiliser votre formule magique **EGRESS**. Consultez la page 51 où se trouvent des explications sur les formules magiques. Cette commande ne fonctionne pas dans les régions sans combat.

ITEMS OPTIONS

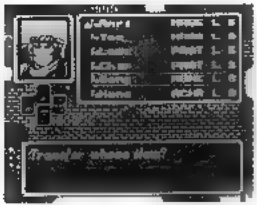
These options allow your characters to emp oy tems they re carrying. Pick an item by placing the highl ght box around the name of a character with the D-Button. The tems that character is carrying are d sp ayed be ow his or her picture to make it eas er to find the item you're looking for. Once you find it, press Button A or C and a sma l H ghlight box will appear around one of the tems that character is carrying. Move the D-Button until the item you wish to select is high ighted and press Button A or C. To cancel your selection, press Button B.

DEGENSTAND-OPTIONEN

Diese Optionen gestatten Ihren Spielfiguren, die in hrem Besitz befindlichen Gegenstände anzuwenden. Suchen Sie einen Gegenstand aus, indem Sie den Namen der Spie figur durch Drucken der D-Taste mit der Auswahlbox einrahmen. Unter dem Bild der Spie figur erscheint dann eine L ste der in ihrem Bes tz befind ichen Gegenstände, um das Auffinden des gewunschten Gegenstands zu erleichtern. Wenn Sie ihn gefunden haben, drücken Sie die Taste A oder C, woraufeine kleine Auswahlbox e nen der Gegenstände der Spielfigur einrahmt. Versuch eben Sie den die Auswahlbox durch Drucken der D-Taste bis sie den gewünschten Gegenstand einrahmt, und drücken Sie die Taste A oder C. Um die Wahl zu löschen, drücken Sie die Taste B.

LES OPTIONS D'ARTICLES

Ces options permettent à vos personnages d'utiliser les articles qu'ils portent. Prenez un article en plaçant a case accentuée autour du nom du personnage par la touche D. Les articles transportés par le personnage sont alors affichés en-dessous de son image pour en faciliter la sélect on. Quand vous l'avez trouvé, appuyez sur la touche A ou C et une petite case accentuée apparaîtra autour d'un des articles. transportés par ce personnage. Actionnez la touche D jusqu à ce que l artic e souhaité soit accentué et appuyez a ors sur la touche A ou C. Pour annuler votre select on, appuyez sur la touche B.



① USE

You can utilize any item that any of your characters are carrying with this command. See page 49 for more information about items.

② EQUIP

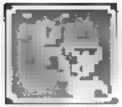
Use this command to equip a character with a weapon or replace a weapon a character is equipped with for another one.

③ DROP

If for some reason you need to discard an item someone is carrying, use this command.

④ GIVE

Use this command to give items to a character. Select the item as above, and select the character you'll give it to the same way.



① USE (BENUTZEN)

Mit diesem Befehl können Sie jeden beliebigen Gegenstand, der sich im Besitz einer Ihrer Spielfiguren befindet, benutzen. Weitere Einzelheiten zu den Gegenständen finden Sie auf Seite 49.

② EQUIP (AUSRÜSTEN)

Benutzen Sie diesen Befehl, um eine Spielfigur mit einer Waffe auszurüsten, oder um eine im Besitz einer Spielfigur befindliche Waffe durch eine andere zu ersetzen.

③ DROP (FALLENLASSEN)

Falls Sie aus irgendeinem Grund einen Gegenstand einer Spielfigur wegwerfen müssen, benutzen Sie diesen Befehl.

④ GIVE (GEBEN)

Benutzen Sie diesen Befehl, um einer Spielfigur Gegenstände zu geben. Suchen Sie den Gegenstand gemäß der obigen Beschreibung aus, und wählen Sie die Spielfigur, die den Gegenstand erhält, auf die gleiche Weise.

① USE (EMPLOI)

Par cette commande, vous pouvez utiliser n'importe quel article, transporté par un de vos personnages. Consultez la page 49 pour un complément d'explications sur les articles.

② EQUIP (EQUIPEMENT)

Utilisez cette commande pour munir un personnage avec une arme ou pour remplacer par une autre une arme dont est équipé un personnage.

③ DROP (ABANDON)

Utilisez cette commande si, pour une raison quelconque, vous désirez abandonner une arme, transportée par un des personnages.

④ GIVE (ATTRIBUTION)

Utilisez cette commande pour attribuer des articles à un personnage. Sélectionnez l'article comme ci-dessus et sélectionnez de la même manière le personnage auquel il doit être attribué.

SHOP OPTIONS

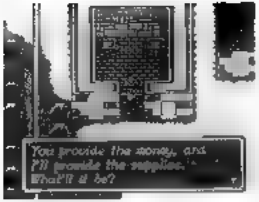
There are usua ly two shops in every town one selling weapons and the other sell ng various items such as healing herbs These shops often d splay a sign outs de which has a picture of a bag on it Step up to the counter select the **Talk** opt on and the shopkeeper will ask you what you want

LADEN-OPTIONEN

n jeder Stadt gibt es normalerweise zwei Läden der eine verkauft Waffen und der andere verschiedene Artikel, wie z.B Heilkräuter D ese Läden sind oft an einem Aushängeschild mit dem Bild einer Tasche zu erkennen Gehen Sie an den Ladentisch und wählen S e die Option **Talk**. Der Ladenbesitzer fragt S e dann nach hren Wünschen.

LES OPTIONS DE MAGASINS

Chaque ville possède habituellement deux magasins un où l on vend des armes et l autre où vous pouvez acheter des articles tels que des herbes médicinales Ces magasins sont souvent repérables par leur enseigne extérieure portant le dessin d'un sac Présentez-vous au comptoir sélectionnez l'option **Talk** et le gérant vous demandera ce que vous désirez



① BUY

When buying, highlight your choice by pressing the D-Button left or right, and press Button A or C to select it. The shopkeeper will give you the price. Press the D-Button to highlight the Yes nodding head or the No shaking head to make a decision. Next select the character who will receive the item by highlighting his or her name and pressing Button A or C.

Note: If the character can't use a weapon the shopkeeper will ask you if you want to buy the item anyway. Don't buy an item you can't use unless you're going to transfer it to another character.

① BUY (KAUFEN)

Um etwas zu kaufen, heben Sie den gewünschten Gegenstand hervor, indem Sie die D-Taste nach links oder rechts drücken. Dann geben Sie Ihre Wahl durch Drücken der Taste A oder C ein. Der Ladenbesitzer nennt Ihnen dann den Preis. Treffen Sie Ihre Entscheidung, indem Sie entweder den nickenden Kopf (Ja) oder den schüttelnden Kopf (Nein) durch Drücken der D-Taste hervorheben. Als nächstes wählen Sie die Spielfigur, die den Gegenstand erhält, indem Sie ihren Namen hervorheben und anschließend die Taste A oder C drücken.

Hinweis: Falls die Spielfigur keine Waffe gebrauchen kann, fragt der Ladenbesitzer ob Sie den Gegenstand trotzdem kaufen wollen. Kaufen Sie keinen Gegenstand, den Sie nicht gebrauchen können, es sei denn, Sie übertragen ihn auf eine andere Spielfigur.

① BUY (ACHAT)

Pour acheter, accentuez votre choix en appuyant la touche D vers la gauche ou la droite et appuyez sur la touche A ou C pour le sélectionner. Le gérant du magasin vous donnera le prix. Appuyez sur la touche D pour accentuer la tête affirmative (Oui) ou la tête négative (Non) et prendre une décision. Ensuite, sélectionnez le personnage qui recevra l'article en accentuant son nom et en appuyant sur la touche A ou C.

Remarque: Si un personnage ne peut utiliser une arme donnée, le gérant vous demandera si vous voulez quand-même l'acheter. N'achetez pas un article inutilisable, à moins que vous ne vouliez le transférer à un autre personnage.

①

② SELL

When selling an item, highlight the character who has the item you want to sell and press Button A or C. Next, highlight the item you wish to sell. The shopkeeper will give you a price. If the price is equitable, press the D-Button to highlight the Yes nodding head or the No shaking head.

③ REPAIR

If you want an item repaired, highlight the character who has the broken item and press Button A or C. Next, select the item with the D-Button and press Button A or C again.

④ DEALS

If you want to know what the special items on sale are, select this option, and if you want to buy something, make your selection of items just as you would for regular items.

② SELL (VERKAUFEN)

Um einen Gegenstand zu verkaufen, heben Sie die Spielfigur hervor, die den betreffenden Gegenstand besitzt, und drücken anschließend die Taste A oder C. Als nächstes heben Sie den Gegenstand hervor, den Sie verkaufen wollen. Der Ladenbesitzer nennt Ihnen dann einen Preis. Wenn der Preis angemessen ist, heben Sie den nickenden Kopf (Ja) durch Drücken der D-Taste hervor. Anderenfalls wählen Sie den schüttelnden Kopf (Nein).

③ REPAIR (REPARIEREN)

Wenn Sie einen Gegenstand reparieren lassen wollen, heben Sie die Spielfigur hervor, die im Besitz des beschädigten Gegenstands ist, und drücken die Taste A oder C. Als nächstes wählen Sie den Gegenstand mit Hilfe der D-Taste und drücken die Taste A oder C erneut.

④ DEALS (GESCHÄFTE)

Wenn Sie wissen wollen, was für Sondergegenstände zum Verkauf angeboten werden, wählen Sie diese Option. Um etwas zu kaufen, treffen Sie Ihre Wahl genau wie bei den normalen Gegenständen.

② SELL (VENTE)

Pour vendre un article, accentuez le personnage qui le possède et appuyez sur la touche A ou C. Accentuez ensuite l'article à vendre. Le gérant du magasin vous donnera un prix. Si celui-ci vous convient, appuyez sur la touche D pour accentuer la tête affirmative (Oui) ou la tête négative (Non).

③ REPAIR (RÉPARATION)

Si vous voulez réparer un article, accentuez le personnage possédant l'article endommagé et appuyez sur la touche A ou C. Sélectionnez ensuite l'article par la touche D et appuyez à nouveau sur la touche A ou C.

④ DEALS (TRANSACTION)

Si vous souhaitez savoir quels articles spéciaux sont mis en vente, sélectionnez cette option; si vous souhaitez en acheter un, faites votre choix exactement comme pour des articles ordinaires.

HEADQUARTERS OPTIONS

Once you have assembled the Shining Force's members, they will be waiting for you at Headquarters with your advisor Nova, ready to go out and join the fight. The following options are available at Headquarters. You can listen to Nova's advice, utilize an item one of your members is carrying, see your members' current statistics or change your excursion team's members. To select an option, highlight it with the D-Button and press Button A or C.

① ADVICE

Nova has lots of experience battling the army of Runefaust. Pay close attention to his advice on upcoming battles — it's certain to be useful.

HAUPTQUARTIER-OPTIONEN

Nachdem Sie die Mitglieder für das Shining Force-Team ausgesucht haben, warten diese mit ihrem Berater Nova im Hauptquartier darauf, mit ihnen in den Kampf zu ziehen. Im Hauptquartier stehen die folgenden Optionen zur Auswahl. Sie können sich Novas Ratschläge anhören, einen Gegenstand benutzen, den einer ihrer Gefährten trägt, die aktuellen Statistiken ihrer Gefährten ansehen oder die Mitglieder ihrer Spezialtruppe wechseln. Um eine Option zu wählen, heben Sie sie mit Hilfe der D-Taste hervor und drücken anschließend die Taste A oder C.

① ADVICE (RATSCHLAG)

Nova besitzt viel Erfahrung im Kampf gegen Runefausts Armee. Hören Sie gut auf seinen Rat bezüglich bevorstehender Schlachten — er wird ihnen mit Sicherheit von Nutzen sein.

LES OPTIONS AU QUARTIER-GÉNÉRAL

Une fois que vous avez assemblé les membres du contingent 'Shining Force', ils sont prêts à passer à l'attaque et ils vous attendent au Q.G. avec votre conseiller Nova. Au Quartier-Général, vous disposez des options suivantes: écouter les conseils de Nova, utiliser un article que transporte un des membres, observer les statistiques actuelles des membres ou changer les membres de votre contingent. Pour choisir une option, accentuez-la par la touche D et appuyez sur la touche A ou C.

① ADVICE (CONSEIL)

Nova a déjà une longue expérience des batailles contre l'armée de Runefaust. Ecoutez bien ses conseils à propos des combats futurs. Vous ne les regretterez pas.

② ITEM

Your item options here are the same as in the items options on pages 15-16.

③ STATUS

Take a look at the status of any or all of the Shining Force characters. Make sure to write down the status of all your characters somewhere and update as you go along.

④ JOIN

As you make your way through the lands of Rune, you are bound to meet a number of people who will join your group, and only 12 can take part in the battles at one time! Select this to replace members on the excursion team with others who are "waiting on the sidelines."

Note: You can only change members when you're at Headquarters.

② ITEM (GEGENSTAND)

Die hier verfügbaren Gegenstand-Optionen sind mit denen auf Seiten 15-16 identisch.

③ STATUS (RANG)

Mit dieser Option können Sie sich über den Rang einer bel ebigen oder aller Shining Force-Spielfiguren informieren. Denken Sie daran, sich den Rang aller Ihrer Spielfiguren zu notieren und im weiteren Sp elverlauf zu aktualisieren.

④ JOIN (ANSCHLIESSEN)

Auf Ihrem Weg durch die Länder von Rune werden Sie mit Sicherheit eine Reihe von Leuten treffen, die sich Ihrer Gruppe anschließen wollen. Es können aber jeweils nur 12 an den Schlachten te lnehmen. Wählen Sie d ese Option, um M tglieder Ihrer Truppe durch andere zu ersetzen, die "auf der Wartebank sitzen.

Hinweis: Sie können den Austausch der Mitglieder nur im Hauptquartier vornehmen.

② ITEM (ARTICLE)

Ici, les options d articles sont les mêmes que celles présentées en pages 15-16.

③ STATUS (ETAT)

Examinez l'état de l'un ou de chacun des personnages de la "Shining Force". Prenez soin d'inscr re l'état de chacun d eux et de mettre progress vement à jour vos données.

④ JOIN (RECRUTEMENT)

A mesure que vous traversez les fiefs de Rune, vous rencontrerez des gens qui veulent se j ndre à votre contingent, ma s 12 seulement peuvent prendre part à une bata lle donnée! Sélectionnez cette option pour remplacer des membres de votre équipe par d'autres qui "attendent sur a touche.

Remarque: Le changement de membres est possible uniquement au Quartier-Général.

IN THE ABBEY

In every town you travel to, you will be able to find the Priest, who can help you in a number of ways. The Priest can **Save** a record of your adventures up to the current point, **Raise** a character who has been defeated in battle, **Promote** a character who has achieved a certain level of ability (see page 60 for information about promotions) or **Cure** a poisoned or cursed character. If the Priest asks you any questions, answer by pressing the D-Button to highlight the Yes nodding head or the No shaking head. Select characters to be promoted by highlighting their name in the Character List and pressing Button A or C.

IN DER ABTEI

In jeder Stadt, die Sie besuchen, werden Sie ohne Schwierigkeiten den Priester finden, der Ihnen auf verschiedene Weise helfen kann. Der Priester kann ein Verzeichnis Ihrer Abenteuer bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt sicherstellen (**Save**), eine im Kampf gefallene Spielfigur wieder auferwecken (**Raise**), eine Spielfigur, die einen bestimmten Fähigkeitsgrad erreicht hat, befördern (**Promote**) (siehe Beförderungen auf Seite 60), und eine vergiftete oder verwunschte Spielfigur heilen (**Cure**). Wenn der Priester irgendwelche Fragen an Sie richtet, antworten Sie, indem Sie mit Hilfe der D-Taste entweder den nickenden (Ja) oder den schüttelnden Kopf (Nein) hervorheben. Wählen Sie zu befördernde Spielfiguren, indem Sie ihre Namen in der Spielfiguren-Liste hervorheben und die Taste A oder C drücken.

DANS L'ABBAYE

Dans chaque ville traversée, vous pourrez consulter le Prêtre, capable de vous aider de diverses façons. Le Prêtre peut **Sauvegarder** un récit de vos aventures jusqu'au point actuel, **Ressusciter** un personnage qui a été battu au combat, **Promouvoir** un personnage qui a atteint un certain niveau d'adresse (consultez la page 60 sur les promotions) ou **Guérir** un personnage empoisonné ou bessé. Si le Prêtre vous pose des questions, répondez-lui en appuyant sur la touche D pour accentuer la tête affirmative (Oui) ou la tête négative (Non). Sélectionnez les personnages à promouvoir en accentuant leur nom sur la Liste des Personnages et en appuyant sur la touche A ou C.

Note: Raising and curing characters is done in exchange for a donation of money, and the easiest way to avoid this drain on the money bags is to protect your characters well! Don't put them in really dangerous situations until you're sure they're ready.

① SAVE

This saves your game exactly as it stands. If you buy items or weapons from shops, don't forget to equip your characters before you save the game to save time later.

② RAISE

If one or some of your characters fall in battle, you can use your Team Leader's Egress spell to come back to the chapel and restore them to full health.

Hinweis: Das Auferwecken und Heilen von Spielfiguren erfolgt nur gegen eine Geldspende. Um derartiges Schröpfen Ihres Geldbeutels zu vermeiden, ist es ratsam, Ihre Spielfiguren gut zu behüten! Setzen Sie sie erst dann wirklich gefährlichen Situationen aus, wenn Sie sicher sind, daß sie dafür gewappnet sind.

① SAVE (SPEICHERN)

Damit wird exakt Ihr augenblicklicher Spielstand gesichert. Wenn Sie Gegenstände oder Waffen in Läden kaufen, vergessen Sie nicht, Ihre Spielfiguren damit auszurüsten, bevor Sie das Spiel speichern, um später Zeit zu sparen.

② RAISE (AUFERWECKEN)

Falls eine oder mehrere Ihrer Spielfiguren im Kampf fallen, können Sie als der Teamführer Ihren Egress Zauberspruch verwenden, um zur Kirche zurückzukehren und die volle Gesundheit Ihrer Gefährten wiederherzustellen.

Remarque: La résurrection ou la guérison d'un caractère est obtenue contre de l'argent et le meilleur moyen d'éviter de perdre vos sacs d'argent, c'est de bien protéger vos personnages! Ne les placez pas dans des situations dangereuses sans être sûr qu'ils sont capables d'y faire face.

① SAVE (SAUVEGARDE)

Ceci mémorise votre jeu tel qu'il est. Si vous achetez des articles ou des armes dans les magasins, n'oubliez pas d'en équiper vos personnages avant de mémoriser le jeu afin de gagner du temps par la suite.

② RAISE (RÉSURRECTION)

Si un ou plusieurs personnages tombent sur le champ de bataille, vous pourrez utiliser la formule magique "Egress" du Leader de l'équipe pour revenir à la chapelle et lui (leur) rendre la santé.

③ PROMOTE

Once a character achieves level 10 or higher you can promote that character which gives them a number of advantages. For more details, see page 60.

④ CURE

Some of the creatures in Runefaust's army can infect your characters with diseases or poisons. Unless your healer has a **Detox** spell, or someone is carrying special medicines, you'll need to get that character back to the Priest quickly, or you'll be paying for a **Raise** spell instead of a **Cure** spell.

③ PROMOTE (BEFÖRDERN)

Sobald eine Spielfigur die Stufe 10 oder eine höhere Stufe erreicht, können Sie die Spielfigur befördern, was ihr eine Reihe von Vorteilen verschafft. Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 60.

④ CURE (HEILEN)

Einige der Kreaturen in Runefausts Armee können Ihre Spielfiguren mit Krankheiten infizieren oder vergiften. Wenn Sie in diesem Fall keinen **Detox**-Zauberspruch Ihres Heilkundigen zur Verfügung haben oder niemanden finden können, der Spezialmedizin mit sich führt, müssen Sie die betroffene Spielfigur möglichst schnell zum Priester zurücktransportieren, damit eine Heilung **(Cure)** durchgeführt werden kann. Andernfalls müssen Sie für eine Auferweckung **(Raise)** teures Geld bezahlen!

③ PROMOTE (PROMOTION)

Si un personnage arrive au niveau 10 ou au-delà, vous pourrez lui accorder une promotion qui lui donnera certains atouts. Pour un complément d'explications, consultez la page 60.

④ CURE (GUÉRISON)

Certaines créatures de l'armée de Runefaust peuvent infecter vos personnages par des maladies ou des poisons. Si votre guérisseur n'a pas la formule magique **Detox** ou si quelqu'un ne possède pas une potion spéciale, vous devrez ramener rapidement le personnage chez le Prêtre; faute de quoi vous devrez payer pour une formule **Resurrection** au lieu de la formule **Guérison**.

③

④

THE BATTLE BEGINS...

Passage through the lands of Rune used to be quiet and pleasant, but the invading army of Runefaust has changed all that. Now, even short distances are fraught with all kinds of danger, from all kinds of beasts. You have sworn to stop Runefaust's dark army, but it's going to take all your skill and courage to do it!

Once you're out on the battlefield, there are a number of things you must think about. First: what are the enemy's numbers and strength? You have to check on the locations of all your opponents as well as find out how strong they are.

DIE SCHLACHT BEGINNT...

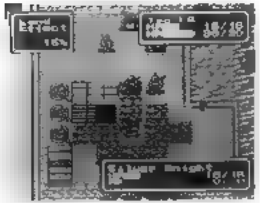
Die Reise durch die Länder von Rune pflegte früher ruhig und angenehm zu sein. Doch die einmarschierende Armee von Runefaust hat das alles geändert. Nun drohen selbst auf kurzen Ausflügen überall Gefahren von allen möglichen Bestien. Sie haben sich geschworen, Runefausts finstere Armee zu stoppen, doch dazu werden Sie Ihr ganzes Können und Ihren ganzen Mut benötigen!

Sobald Sie sich auf dem Schlachtfeld befinden, müssen Sie sich eine ganze Reihe von Dingen durch den Kopf gehen lassen. Da wäre zunächst die Anzahl und Stärke der Feinde. Sie müssen die Standorte aller Ihrer Gegner auskundschaften und herausfinden, wie stark sie sind.

LA BATAILLE COMMENCE...

Auparavant, la traversée des fiefs de Rune était agréable et paisible, mais l'invasion des armées de Runefaust a bouleversé la situation. Même sur un petit parcours, vous risquez désormais de rencontrer des bêtes monstrueuses et des dangers divers. Vous avez juré de bloquer les armées de Runefaust, vous devrez faire appel à tout votre courage et adresse pour y parvenir.

Sur le champ de bataille, gardez certaines choses à l'esprit. Avant tout, sachez le nombre et la puissance de votre ennemi. Examinez la position de vos adversaires et le degré de leur armement.



Once you have figured out what's waiting for you, and where you have to think about how to march forward. If your enemies are concentrated to the left, you might want to place your strongest warriors on that flank, with the spellcasters and archers just behind them. If you are near water with the enemy on the other side, long-distance weapons like arrows and spears can do the job without needing to get close enough for hand-to-hand combat.

Nachdem Sie den Standort und die Art des Feindes herausgefunden haben, müssen Sie sich überlegen, wie Sie vorwärtsmarschieren. Wenn Ihre Feinde auf der linken Seite konzentriert sind, wäre es vorteilhaft, wenn Sie Ihre stärksten Krieger auf diese Flanke stellen und die Zauberer und Bogenschützen direkt dahinter anordnen würden. Wenn sich ein Gewässer zwischen Ihnen und dem Feind befindet, können weitreichende Waffen wie Pfeile und Speere die Arbeit erledigen, ohne daß es notwendig wäre, sich auf einen Kampf Mann gegen Mann einzulassen.

Quand vous avez supputé ce qui vous attend et à quel endroit, vous devez réfléchir à la façon d'avancer. Si vos ennemis sont concentrés sur la gauche, vous pourrez placer vos plus valeureux guerriers sur ce flanc et disposez les sorciers et les archers derrière eux. Si vous êtes près d'une pièce d'eau et que votre ennemi est sur l'autre rive, des armes longue distance — tels que des flèches et des lances — vous permettront de les attaquer sans passer à un combat corps-à-corps.

COMBAT OPTIONS

On the field of combat, you will meet up with all kinds of enemies, and you'll need to use your warriors and resources effectively if you're to make it through safely.

Each member of the Shining Force has his or her own walking or flying speeds, so you'll find that some members can outdistance others. Remember though, that your goal won't be reached with speed, but with careful planning and knowledge of your team's strong and weak points. Make sure to keep notes on each member of the Shining Force to help figure out your attack strategies and formations.

KAMPF-OPTIONEN

Auf dem Schlachtfeld werden Ihnen alle möglichen Feinde begegnen, und Sie werden Ihre Krieger und Ressourcen effektiv einsetzen müssen, wenn Sie den Kampf heil überstehen wollen.

Da jedes Mitglied des Shining Force-Teams seine eigene Lauf- oder Fluggeschwindigkeit besitzt, können sich einige der Mitglieder schneller fortbewegen als die anderen. Bedenken Sie jedoch, daß Sie Ihr Ziel nicht mit Schnelligkeit, sondern nur mit sorgfältiger Planung und Kenntnis der starken und schwachen Punkte Ihres Teams erreichen. Machen Sie sich unbedingt Notizen über jedes Mitglied des Shining Force-Teams, die Ihnen dann bei der Aufstellung Ihrer Angriffsstrategien und -formationen behilflich sein können.

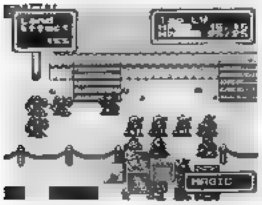
LES OPTIONS DE COMBAT

Sur le champ de bataille, vous aurez à faire face à toutes sortes d'ennemis et vous devrez utiliser efficacement vos guerriers et vos ressources pour sortir vainqueur du combat.

Chaque membre de la "Shining Force" a sa propre démarche et sa propre vitesse certains étant plus agiles que d'autres. Souvenez-vous toutefois que tout ne dépend pas de la vitesse, mais plutôt d'une planification attentive et d'une bonne connaissance des points forts et des faiblesses de l'équipe. Prenez des notes sur chaque membre de la "Shining Force", de manière à bien élaborer vos formations et vos stratégies d'attaque.

When the battle starts, your characters will probably be in a group near one corner of the battle area. Once a character can move (characters move in order the fastest character first and the slowest character last), his or her Stats window appears at the top right of the screen, and the effect the terrain has on their movement appears in a window at the top left of the screen. The character will be able to move only as far as the flashing ground area extends and can only move onto a space that isn't occupied by another character.

Move your character using the D-Button. When you have picked the place you want to stop at, press Button A or C. If you reconsider and want to move your character again, press Button B and move your character to the new position.



Wenn die Schlacht beginnt, werden Ihre Spielfiguren wahrscheinlich eine Gruppe in der Nähe einer Ecke des Schlachtfeldes bilden. Sobald sich eine Spielfigur bewegen kann (die Spielfiguren bewegen sich der Reihe nach, die schnellsten zuerst und die langsamsten zuletzt), erscheint ihr Statusfenster in der oberen rechten Ecke des Bildschirms, und die Wirkung, die das Gelände auf ihre Bewegung hat, erscheint in einem Fenster in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Die Spielfigur kann sich nur so weit bewegen, wie die blinkende Bodenfläche reicht, und kann nur einen Platz betreten, der nicht von einer anderen Spielfigur besetzt ist.

Bewegen Sie Ihre Spielfigur mit Hilfe der D-Taste. Wenn Sie die Stelle erreicht haben, wo Sie anhalten wollen, drücken Sie die Taste A oder C. Wenn Sie es sich anders überlegen und Ihre Spielfigur weiterbewegen wollen, drücken Sie die Taste B und bewegen dann die Spielfigur zur neuen Position.

Au début de la bataille, vos personnages se trouveront sans doute groupés dans un coin de la zone de combat. Quand un personnage se déplace (les plus rapides d'abord, les plus lents ensuite), sa fenêtre d'État apparaît en haut à droite de l'écran et l'influence du terrain sur ses mouvements apparaît dans une fenêtre en haut à gauche de l'écran. Le personnage pourra se déplacer seulement jusqu'où clignote la zone de terrain et si un espace n'est pas occupé par un autre personnage.

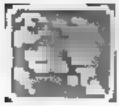
Déplacez le personnage à l'aide de la touche D. Quand vous avez choisi la place où il s'arrêtera, appuyez sur la touche A ou C. Si vous changez d'avis et si vous voulez à nouveau déplacer le personnage, appuyez sur la touche B et amenez-le à la nouvelle position.

Once you decide where your character is to stop, press Button A or C to see your Combat options. If your character is close enough to the enemy to attack, the highlighter will appear on the Attack option, and if the enemy is outside the character's striking range, the highlighter will appear on the Stay option. Move the highlighter to the option you want and press Button A or C.

① ATTACK

Pick this option to begin your attack on an opponent (if one is in striking distance). A flashing grid of squares will appear, showing you the character's striking distance. If more than one enemy is in striking distance, a white highlighter square will appear on a target enemy. Move the square to the enemy you wish to attack and press Button A or C.

The Battle screen will appear next, with your character in the right foreground, and your opponent in the left background.



Wenn Sie den Punkt erreicht haben, wo Ihre Spielfigur anhalten soll, drücken Sie die Taste A oder C, um Ihre Kampf-Optionen abzurufen. Wenn sich Ihre Spielfigur nahe genug am Feind befindet, um anzugreifen, wird die Option Attack (Angreifen) hervorgehoben. Falls sich der Feind außerhalb der Reichweite der Spielfigur befindet, wird die Option Stay (Stehenbleiben) hervorgehoben. Bewegen Sie die Auswahlbox zu der gewünschten Option, und drücken Sie die Taste A oder C.

① ATTACK (ANGREIFEN)

Wählen Sie diese Option, um einen Gegner anzugreifen (falls sich einer in Reichweite befindet). Ein blinkendes Netz von Rechtecken erscheint, um die Reichweite der Spielfigur anzuzeigen. Wenn sich mehr als ein Feind in Reichweite befindet, erscheint ein weißes Auswahlrechteck auf einem anvisierten Feind. Bewegen Sie das Rechteck zu dem Feind, den Sie angreifen wollen, und drücken Sie die Taste A oder C.

Als nächstes erscheint der Kampfbildschirm mit Ihrer Spielfigur rechts im Vordergrund und dem Gegner links im Hintergrund.

Quand vous avez décidé où devra s'arrêter le personnage, appuyez sur la touche A ou C pour examiner les options de Combat. Si le personnage est suffisamment près de l'ennemi pour l'attaquer, l'accentuation apparaîtra sur l'option Attack (Attaque); si l'ennemi se trouve en dehors de la portée de frappe, l'accentuation apparaîtra sur l'option Stay (Pose). Amenez l'accentuation à l'option souhaitée et appuyez sur la touche A ou C.

① ATTACK (ATTAQUE)

Choisissez cette option pour attaquer un adversaire (si un se trouve à la portée de frappe). Une grille de carrés clignotants apparaît pour indiquer la portée de frappe du personnage. Si plusieurs ennemis se trouvent à votre portée, un carré blanc accentué apparaîtra sur un ennemi "ciblé". Amenez le carré sur l'ennemi à attaquer et appuyez sur la touche A ou C.

L'écran Bataille apparaît ensuite, votre personnage étant à l'avant-plan à droite et l'adversaire à l'arrière-plan à gauche.

The Stats window for your character will appear above him or her, and the enemy's Stats window will appear below. The damage your character inflicts on the enemy will show on the enemy's HP (Hit Points) meter.

③ ITEM

If you want to utilize an item one of your characters is carrying, select this. Items options are the same here as on pages 15-16, except that you can only give an item to a character standing next to you.

③ STAY

This option stops your character where he or she is.

④ MAGIC

If your character is a spell caster, select this to cast a spell on a teammate or the enemy. See page 51 for details about spell-casters.

Das Statusfenster Ihrer Spielfigur erscheint über ihr, während das Statusfenster des Feindes darunter angezeigt wird. Der Schaden, den Ihre Spielfigur dem Feind zufügt, wird auf der HP-Anzeige (Hit Points = Trefferpunkte) des Feindes angezeigt.

② ITEM (GEGENSTAND)

Wenn Sie einen Gegenstand benutzen wollen, den eine Ihrer Spielfiguren mit sich führt, wählen Sie diese Option. Die hier verfügbaren Gegenstand-Optionen sind mit denen auf Seiten 15-16 identisch, mit der Ausnahme, daß Sie einen Gegenstand nur der neben Ihnen stehenden Spielfigur geben können.

③ STAY (STEHENBLEIBEN)

Diese Option stoppt Ihre Spielfigur dort, wo sie sich gerade befindet.

④ MAGIC (ZAUBERSPRUCH)

Wenn Ihre Spielfigur ein Zauberer ist, wählen Sie diese Option, um einen Gefährten oder den Feind zu verzaubern. Eine genaue Beschreibung der Zaubersprüche finden Sie auf Seite 51.

La fenêtre Etat de votre personnage apparaîtra au-dessus de lui et la fenêtre Etat de votre ennemi en-dessous de celui-ci. Les dégâts infligés à l'ennemi par votre personnage apparaîtront sur l'indicateur HP (Points touchés) de l'ennemi.

② ITEM (ARTICLE)

Si vous voulez utiliser un article transporté par un de vos personnages, choisissez ceci. Les options Articles sont les mêmes que celles de les pages 15-16, sauf que vous pouvez seulement attribuer un article à un personnage placé près de vous.

③ STAY (POSE)

Cette option immobilise votre personnage là où il se trouve.

④ MAGIC (MAGIE)

Si votre personnage est un sorcier, choisissez cette option pour jeter un sort sur un compagnon ou un ennemi. Consultez la page 51 pour les détails sur les sorciers.

SPECIAL GAME OPTIONS

During battle situations, another set of options becomes available. To access these options, press Button B any time it's one of your characters' turn to move. A white highlighter box will appear around the character.

- Move the box to any character on the battlefield (including enemies) and press Button A to see that character's stats windows.
- Press Button C to see that character's full Status sheet. This can be very useful when you're up against an enemy you've never seen before. Press Button B to return to the character who's supposed to move.

BESONDERE SPIEL-OPTIONEN

In Kampfsituationen steht ein weiterer Satz von Optionen zur Verfügung. Um Zugang zu diesen Optionen zu erhalten, drücken Sie die Taste B, wenn eine Ihrer Spielfiguren an der Reihe ist, sich zu bewegen. Die Spielfigur wird dann von einer weißen Auswahlbox eingerahmt.

- Bewegen Sie die Box zu irgendeiner Spielfigur auf dem Schlachtfeld (einschließlich feindlicher Figuren), und drücken Sie die Taste A, um das Statusfenster dieser Spielfigur abzurufen.
- Drücken Sie die Taste C, um das volle Statusblatt der Spielfigur zu sehen. Dies kann sehr nützlich sein, wenn Sie einem Feind gegenüberstehen, den Sie nie zuvor gesehen haben. Drücken Sie die Taste B, um wieder auf die Spielfigur umzuschalten, die am Zug ist.

OPTIONS SPÉCIALES DE JEU

Dans les phases de combat, une autre série d'options est disponible. Pour y avoir accès, appuyez sur la touche B quand c'est votre tour de déplacer un personnage. Une case blanche accentuée apparaît autour du personnage.

- Amenez la case à un des personnages (y compris vos ennemis) sur le champ de bataille et appuyez sur la touche A pour examiner les fenêtres Etat de ce personnage.
- Appuyez sur la touche C pour examiner toute la feuille Etat du personnage en question. Ceci sera utile face à un adversaire jamais encore rencontré. Appuyez sur la touche B pour revenir au personnage qui est censé bouger.

- Move the white highlighter box to a place on the battlefield that isn't occupied by any character and press Button A or C to see the Game Command Options

① MAP

Select this to see a small map of the entire battlefield, displaying the location of your team (in green) and all enemies (in red).

② MESSAGE

This option allows you to turn off the battle messages which show the amount of coins and experience you've gained in each attack.
Note: Level-ups and special items are still displayed in messages.

- Um die Spielbefehl-Optionen abzurufen, bewegen Sie die weiße Auswahlbox zu einer Stelle auf dem Schlachtfeld, die von keiner Spielfigur besetzt ist, und drücken anschließend die Taste A oder C.

① MAP (PLAN)

Wählen Sie diese Option, um einen kleinen Plan des gesamten Schlachtfelds zu betrachten, auf dem die Standorte Ihres Teams (in Grün) und aller Feinde (in Rot) eingezeichnet sind.

② MESSAGE (MELDUNG)

Mit dieser Option können Sie die Schlachtmeldungen ausschalten, die den bei jedem Angriff gewonnenen Betrag an Münzen und Erfahrung anzeigen.
Hinweis: Erhöhungen und Spezialgegenstände werden weiterhin in Meldungen angezeigt.

- Amenez la case blanche accentuée à un endroit du champ de bataille inoccupé par un personnage et appuyez sur la touche A ou C pour voir les options Commandes de jeu.

① MAP (CARTE)

Sélectionnez cette option pour voir une petite carte de l'ensemble du champ de bataille indiquant l'endroit de votre équipe (en vert) et de tous vos adversaires (en rouge).

② MESSAGE (MESSAGE)

Cette option vous permet d'éteindre les messages de batailles, indiquant les pièces d'argent et l'expérience gagnées dans chaque attaque.
Remarque: Les niveaux supérieurs et les articles spéciaux restent affichés comme messages.

③ QUIT

Se ect this to quit the game If you re sure you want to qu t, press the D-Button to h ghlight the Yes nodding head or if you recons der highlight the No shaking head and press Button A or C

Note Your game will automatically be saved when you use the **Quit** option

④ SPEED

Change the speed of the text by mov ng the arrow with the D-Button. One s the slowest speed and four is the fastest

③ QUIT (BEENDEN)

Wählen Sie diese Opt on, um das Spiel zu beenden. Wenn Sie sicher sind, daß S e das Spiel beenden wollen heben Sie mit Hilfe der D-Taste den nickenden Kopf (Ja) hervor, wenn Sie es sich anders überlegt haben, heben Sie den schüttelnden Kopf (Nein) hervor und drücken d e Taste A oder C

Hinweis. Wenn Sie die Option **Quit** verwenden, wird Ihr Spiel automatisch gesichert

④ SPEED (GESCHWINDIGKEIT)

Ändern Sie d e Durchlaufgeschw ndigkeit des Textes indem Sie den Pfeil mit Hilfe der D-Taste bewegen Eins st die niedrigste und Vier die höchste Geschwindigkeit.

③ QUIT (ABANDON)

Sélectionnez cette option pour abandonner e jeu Si vous voulez vraiment e quitter, appuyez sur la touche D pour accentuer la tête affirmative (Oui), si vous changez d'avis, accentuez la tête négative (Non) et appuyez sur la touche A ou C

Remarque A l emploi de l option **Quit**, votre jeu sera automatiquement mémor sé

④ SPEED (VITESSE)

Changez la vitesse du texte en déplaçant la flèche par la touche D Le chiffre 1 correspond à la v tesse la plus lente et le chiffre 4 à la plus rap de

THE SHINING FORCE TEAM

The game starts with you — a young apprentice in Guardiana — being trained by Varios, the best knight in the kingdom. Once you accept the task of defeating Runefaust's minions, you will be joined by other warriors. What's more, as you make your way through the now treacherous lands of Rune, you will be joined by others who are also committed to stopping Runefaust's army.

Listed below are some of the warriors who will join the Shining Force in the quest to defeat Runefaust and bring peace once more to Rune. If you don't talk to people, you may miss a valuable opportunity to gain new members. You can get other news and information about your quest as well!

Each character has his or her own skills and weaknesses, and it's up to you as the team leader to get to know your team. Only with them by your side will you be able to defeat the Runefaust evil! It's time to meet the Shining Force!

DAS SHINING FORCE-TEAM

Das Spiel beginnt in Guardiana, wo Sie als junger Lehrling von Varios, dem besten Ritter des Königreichs, ausgebildet werden. Nachdem Sie die Aufgabe erhalten haben, Runefausts Speichellecker zu schlagen, werden sich weitere Krieger zu Ihnen gesellen. Auf Ihrem Weg durch die inzwischen tückisch gewordenen Länder von Rune werden sich andere Mitstreiter Ihnen anschließen, die sich ebenfalls geschworen haben, Runefausts Armee zu stoppen.

In der folgenden Liste sind einige der Krieger aufgeführt, die sich dem Shining Force-Team anschließen werden, um Runefaust zu besiegen und den Ländern von Rune wieder den Frieden zu bringen. Wenn Sie nicht mit Leuten reden, verpassen Sie womöglich eine gute Gelegenheit, neue Mitstreiter zu gewinnen. In Gesprächen können Sie außerdem andere Neuigkeiten und Informationen über Ihren Kreuzzug erfahren!

Jede Spielfigur besitzt ihre eigenen Stärken und Schwächen, und Sie als Führer sollten über die Fähigkeiten Ihrer Teamgefährten Bescheid wissen. Nur mit ihrer Hilfe wird es Ihnen gelingen, das böse Königreich Runefaust zu besiegen! Nun ist es an der Zeit, das Shining Force-Team kennenzulernen.

L'ÉQUIPE DE LA "SHINING FORCE"

Au début du jeu, vous êtes un jeune apprenti dans le royaume de Guardiana et vous êtes formé par Varios, le meilleur chevalier. Lorsque vous accepterez la mission de détruire les vassaux de Runefaust, d'autres guerriers se joindront à vous. Bien plus, à mesure que vous avancez à travers les terres de Rune devenus perfides, d'autres braves, soucieux d'arrêter les armées de Runefaust, viendront grossir vos rangs.

Ci-après, vous trouverez une liste des guerriers qui se joindront à la "Shining Force" au mépris du désir de détruire Runefaust et de ramener la paix dans le royaume de Rune. Si vous ne communiquez pas avec ces gens, vous risquez de perdre l'occasion précieuse d'obtenir le concours de nouveaux membres. Ils peuvent aussi vous fournir d'autres informations utiles.

Chaque personnage a ses atouts et ses faiblesses et, en qualité de chef d'équipe, il vous appartient d'en connaître les membres. Sans leur appui, impossible de vaincre le redoutable Runefaust. Faites donc connaissance avec la "Shining Force"!

THE ORIGINAL TEAM

① SHINING FORCE'S LEADER

As the leader of the Shining Force, you are an all-around fighter both fast and accurate. You also know the Egress spell, which whisks you and your group away from danger and back to the last town or kingdom you recorded your adventures in.

Race: Human
Class: Swordsman
Promotion: Hero

② LUKE

A great warrior, Luke is always ready for action. Luke is very fond of his home in Guardiana and has sworn that Runefaust shall never hold dominion over his homeland.

Race: Dwarf
Class: Warrior
Promotion: Gladiator

DAS URSPRÜNGLICHE TEAM

① DER FÜHRER DER SHINING FORCE

Sie als Führer der Shining Force sind ein schneller und treffsicherer Allround-Kämpfer. Sie kennen auch den Egress-Zauberspruch, der Sie und Ihre Gruppe in Windeseile aus Gefahren heraus und zurück zur letzten Stadt oder in das Königreich führt, in dem Sie Ihre Abenteuer aufgezeichnet haben.

Rasse: Mensch
Klasse: Schwertfechter
Beförderung: Held

② LUKE

Luke ist ein großer Krieger und stets entschlossen zu handeln. Luke ist sehr stolz auf seine Heimat Guardiana und hat sich geschworen, daß Runefaust niemals die Macht über sein Heimatland haben soll.

Rasse: Zwerg
Klasse: Krieger
Beförderung: Gladiator

L'ÉQUIPE ORIGINALE

① LEADER DE LA "SHINING FORCE"

Comme leader de la "Shining Force", vous êtes un guerrier complet: à la fois rapide et précis. Vous connaissez aussi la formule magique "Egress" qui vous permet, ainsi qu'à votre équipe, d'esquiver les dangers et de revenir à la dernière ville ou royaume où vous aviez mémorisé vos aventures.

Race: Humaine
Classe: Epéiste
Promotion: Héros

② LUKE

Valeureux guerrier, Luke est toujours prêt à l'action. Amoureux de son foyer au royaume de Guardiana, il a juré que jamais Runefaust ne dominera sa patrie.

Race: Nain
Classe: Guerrier
Promotion: Gladiateur

③ **KEN**

Ken is a powerful warr or, and master of spear throwing techniques. He likes to be in the front line, where the going is toughest. Make sure he doesn t get overzea ous and get nto trouble

Race: Centaur
Class. Kn ght
Promotion Pa adin

④ **TAO**

Although she is young, Tao has studied the mag ca arts very seriously. She is very brave and a quick learner!

Class: Mage
Promotion: W zardess

③ **KEN**

Ken ist ein mächtiger Krieger und ein Meister der Speerwurftechnik. Er ist gerne in der ersten Reihe dabei wo die Schlacht am heftigsten ist. Achten Sie darauf daß er nicht übereifrig wird und in Schwierigkeiten gerät

Rasse: Zentaur
Klasse: Ritter
Beförderung: Paladin

④ **TAO**

Obwohl sie noch jung ist, hat Tao die Zauberkunst sehr ernsthaft studiert. Sie ist sehr tapfer und lernt schnell!

Rasse: Elfe
Klasse: Magier in
Beförderung: Zauberin

③ **KEN**

Soldat fougueux, Ken a maîtrisé les techniques du jet de lances. I aime se trouver sur le front, où l action est la plus dure. Faites attention à ses excès de zèle qui risquent de le mettre en péril

Race: Centaure
Classe: Chevalier
Promotion: Paladin

④ **TAO**

En dépit de sa jeunesse, Tao a étudié très sérieusement les arts magiques. En plus de sa bravoure, elle a une intelligence très éveillée

Race: Lutine
Classe: Mage
Promotion: Magicienne

⑤ HANS

Hans is a capable archer, and knows all too well the danger Runefaust poses for all of Rune. He's ready for action, but does get a little nervous when he's in the front line.

Race. Elf
Class. Archer
Promotion Bowmaster

⑥ LOWE

Lowe has been your friend since childhood, and has pledged to protect your life at all costs. He is a great healer and will try to keep you and the rest of the members of the Shining Force in top condition.

Race: Hafling
Class Priest
Promotion: Vicar

⑤

⑤ HANS

Hans ist ein fähiger Bogenschütze und kennt nur zu genau die Gefahr, die Runefaust für ganz Rune darstellt. Er ist einsatzfreudig wird aber etwas nervös, wenn er sich in der ersten Reihe befindet.

Rasse: Elf
Klasse: Bogenschütze
Beförderung: Bogenmeister

⑥ LOWE

Lowe ist Ihr Freund seit Ihrer Kindheit und hat geobt, Ihr Leben um jeden Preis zu schützen. Er ist ein großer Heilkundiger und wird alles daransetzen, Sie und den Rest des Shining Force-Teams in Topform zu halten!

Rasse: Halbblut
Klasse: Priester
Beförderung: Vikar

⑤ HANS

Hans est un archer adroit et il sait parfaitement quel danger représente Runefaust pour le royaume de Rune. Prêt à l'action, il devient légèrement nerveux en première ligne.

Race: Lutin
Classe: Archer
Promotion: Maître-archer

⑥ LOWE

Lowe a été votre ami depuis l'enfance et il a juré de vous protéger à tout prix. Superbe guérisseur, il veillera à ce que vous et tous les membres de la "Shining Force" soient toujours en parfaite condition.

Race: Métis
Classe: Prêtre
Promotion: Vicaire

⑥

OTHER SHINING FORCE MEMBERS

① GORT

This fellow has seen more action than most warr ors wil ever see He s a.ways ready to f ght — if it's for a good cause

Race: Dwarf
Class Warrior
Promotion: Gladiator

② GONG

Gong has fought many battles with Runefaust so you can be sure that he is an experienced fighter But the tough exterior hides a kind interior Remember Gong is a monk after all!

Race: Half-giant
Class Monk
Promotion: Master Monk

①

ANDERE SHINING FORCE-MITGLIEDER

① GORT

Dieser Bursche hat mehr Action gesehen. als d.e meisten Krieger je zu sehen bekommen. Er ist stets kampfbereit wenn es für eine gute Sache ist.

Rasse: Zwerg
Klasse: Krieger
Beförderung: G adiator

② GONG

Gong war in vielen Schlachten gegen Runefaust dabei. weshalb Sie sicher sein können daß er ein erfahrener Kämpfer ist Doch unter einer rauhen Schale verbirgt sich ein weicher Kern Vergessen Sie nicht, daß Gong ein Mönch ist!

Rasse: Halbriese
Klasse: Mönch
Beförderung: Abt

LES AUTRES MEMBRES DE LA "SHINING FORCE"

① GORT

Ce gaillard a participé à plus de combats que quiconque Il est toujours prêt à se battre s c est pour a bonne cause.

Race: Nain
Classe. Guerrier
Promotion: Gladiateur

② GONG

Gong aussi a participé à de mu tipies bata lles et vous savez qu'il est un combattant expérimenté Son aspect rébarbatif cache un cœur doux N'oub iez pas que Gong est un moine, après tout!

Race: M -géant
Classe. Mo ne
Promotion: Maître moine

②

③ **MAE**

The only daughter of the great warrior Varios, Mae has trained to be a knight under the best tutor in Guardiana — her father!

Race: Centaur
Class: Knight
Promotion: Paladin

④ **KHRIS**

A resident healer of the kingdom of Alterone Khris has often fought against the Runefaust army. And you've given her the chance to defeat the Runefaust evil at its source.

Race: Elf
Class: Priest
Promotion: Vicar

③ **MAE**

Mae ist die einzige Tochter des großen Kriegers Varios und hatte bei ihrer Ritterausbildung den besten Lehrmeister in Guardiana — ihren Vater!

Rasse: Zentaur
Klasse: Ritter
Beförderung: Paladin

④ **KHRIS**

Khris ist eine seßhafte Heilkundige des Königreichs Alterone und hat oft gegen Runefausts Armee gekämpft. Und Sie haben ihr die Chance gegeben, das Übel Runefaust an der Wurzel zu bekämpfen!

Rasse: Elfe
Klasse: Priesterin
Beförderung: Vikarin

③ **MAE**

Fille unique du grand guerrier Varios, Mae a reçu sa formation chevaleresque auprès du plus grand maître de Guardiana: son propre père.

Race: Centaure
Classe: Chevalier
Promotion: Paladin

④ **KHRIS**

Guérisseuse résidant au royaume d'Alterone, Khris a souvent combattu contre les cohortes de Runefaust. Vous lui donnez ici la chance d'anéantir Runefaust à sa source.

Race: Lutine
Classe: Prêtresse
Promotion: Vicaire

⑤ ANRI

Anri is not only the daughter of the king of Guardiana, she is also the head Mage of Manarina. She has studied magical arts for years and is ready to use them to defeat Runefaust.

Race: Human
Class: Mage
Promotion: Wizardess

⑥ ARTHUR

A centaur knight living in Manarina, Arthur had been taking it easy for a while, relaxing and hanging around. But he's decided that there are more important things than a comfortable bed and a full stomach.

Race: Centaur
Class: Knight
Promotion: Paladin ⑤

⑤ ANRI

Anri ist nicht nur die Tochter des Königs von Guardiana, sondern auch die Ober-Magierin von Manarina. Sie hat jahrelang die Kunst der Magie studiert und ist bereit, sie gegen Runefaust einzusetzen.

Rasse: Mensch
Klasse: Magierin
Beförderung: Zauberin

⑥ ARTHUR

Arthur ist ein Zentaur-Ritter aus Manarina, der sich das Leben eine Zeitlang leichtgemacht, sich entspannt und herumgelungert hat. Doch er hat erkannt, daß es wichtigere Dinge gibt als ein bequemes Bett und einen vollen Bauch.

Rasse: Zentaur
Klasse: Ritter
Beförderung: Paladin

⑤ ANRI

Anri n'est pas seulement la fille du roi de Guardiana mais aussi la principale Mage de Manarina. Depuis des années, elle étudie les arts magiques et est prête à les employer pour détruire Runefaust.

Race: Humaine
Classe: Mage
Promotion: Magicienne

⑥ ARTHUR

Centaure vivant à Manarina, Arthur a longtemps mené une existence facile, prenant la vie du bon côté. Mais il s'est rendu compte qu'il y avait des choses plus importantes qu'un lit douillet et un ventre bien rempli.

Race: Centaure
Classe: Chevalier
Promotion: Paladin ⑥

⑦ BALBAROY

Balbaroy fought against the Runefaust army until Darksol turned him into stone. If you can rescue him from his predicament, you have found yourself a valuable ally.

Race: Half-falcon
Class: Birdman
Promotion: Sky Warrior

⑧ AMON

Amon is Balbaroy's wife, and rescuing him will earn you her gratitude and support as a Shining Force member. Like her husband Balbaroy, Amon is dedicated to stopping the Runefaust evil at all costs.

Race: Half-falcon
Class: Birdman
Promotion: Sky Warrior

⑦

⑦ BALBAROY

Balbaroy kämpfte gegen die Runefaust-Armee, bis Darksol ihn zu Stein verwandelte. Wenn Sie ihn aus seinem Dilemma befreien können, haben Sie einen wertvollen Verbündeten gewonnen.

Rasse: Halbfalke
Klasse: Vogelmensch
Beförderung: Himmelskrieger

⑧ AMON

Amon ist Balbaroys Frau. Wenn Sie ihn retten, werden Sie ihre Dankbarkeit und Unterstützung als Mitglied des Shining Force-Teams gewinnen. Wie ihr Mann Balbaroy, so ist auch Amon fest entschlossen, das Übel Runefaust um jeden Preis zu stoppen!

Rasse: Halbfalke
Klasse: Vogelmensch
Beförderung: Himmelskriegerin

⑦ BALBAROY

Balbaroy avait combattu contre les armées de Runefaust jusqu'à ce que Darksol le transforme en rocher. Si vous pouvez le sauver de sa pénible situation, vous aurez en lui un allié précieux.

Race: Mi-faucon
Classe: Oiseleur
Promotion: Guerrier céleste

⑧ AMON

Amon est l'épouse de Balbaroy et si vous secourez ce dernier, vous obtiendrez la gratitude et l'appui de sa douce moitié comme membre de la "Shining Force". Comme son mari, Amon s'est consacrée à bloquer Runefaust à tout prix!

Race: Mi-faucon
Classe: Oiseleuse
Promotion: Guerrière céleste

⑧

⑨ DIANE

Diane s re ated to the queen of Bustoke and is a formidable archer She s sure to be a useful addition to your team

Race: Elf
Class Archer
Promotion: Bowmaster

WEAPONS

The land of Rune s a fantastic land of magic and advanced techno ogy Don't be suprised to see your team battl ng aga nst the enemy with all manner of weapons, both old and new Spells and miss les, ances and lasers — all part of the mysterious land of Rune!

Try not to oad up your characters fully, as you will start to pick up weapons from foes you defeat in battle — and you can t pick them up if your hands are full!

⑨ DIANE

Diane ist mit der Königin von Bustoke verwandt und eine hervorragende Bogenschützin S e wird mit S cherheit eine wertvo le Ergänzung Ihres Teams se n

Rasse: Elfe
Klasse: Bogenschützin
Beförderung: Bogenmeisterin

WAFFEN

Rune ist ein phantast sches Land der Zauberkunst und der fortgeschrittenen Technik Sie brauchen sich nicht zu wundern, wenn Sie Ihr Team mit allen möglichen Waffen alten und neuen gegen den Feind kämpfen sehen Zaubersprüche und Raketen, Lanzen und Laser dies a les ist ein Tail des geheimnisvo len Landes Rune!

Versuchen Sie n cht Ihre Spielfiguren von Anfang an mit Waffen zu Über aden, da Sie d e Waffen von den im Kampf geschlagenen Feinden an s ch nehmen — und die können S e n cht aufheben, wenn Ihre Hände bere ts vo l sind!

⑨ DIANE

Diane est apparentée à la reine Bustoke et elle est une superbe archère. Elle sera certa nement un atout préc eux dans votre équipe

Race. Lut ne
Classe: Archère
Promotion: Maître-archère

LES ARMES

Le pays de Rune est une merveilleuse terre de magie et de techno ogie moderne Ne soyez pas surpris si votre équipe combat es ennemis avec des armes à la fois antiques et ultra modernes sorts, miss les, lances et lasers tout cela fait partie de l arsenal du mystérieux pays de Rune!

Ne surchargez pas vos personnages au début, car vous prendrez des armes comme butin sur es ennemis que vous abattrez et vous ne pourrez pas les emporter si vos mains sont déjà pleines

Not all weapons can be used by all characters, and some characters use certain weapons better than others. In addition, some characters can use certain weapons only after they receive promotions. Here is a list of weapons that can be found in Rune and who can use them. The class that can use that weapon is shown to the right of the weapon in abbreviated form. The "+" listed after the Character Class abbreviation means that Character Class can only use that item after being promoted.

Note: Some of the Character Classes listed below aren't in the Shining Force team list. Wonder who they are...?

Es können nicht alle Waffen von allen Spielfiguren verwendet werden, und manche Spielfiguren benutzen bestimmte Waffen besser als andere. Darüber hinaus können einige Spielfiguren bestimmte Waffen nur benutzen, nachdem sie befördert worden sind. Die folgende Liste beschreibt die in Rune erhältlichen Waffen und ihre Benutzer. Die Klasse, die diese Waffe benutzen kann, ist rechts von der Waffe in abgekürzter Form aufgeführt. Das "+" nach der Abkürzung der Spielfigurenklasse bedeutet, daß die Spielfigur diesen Gegenstand erst nach der Beförderung benutzen kann.

Hinweis: Einige der unten aufgeführten Spielfigurenklassen stehen nicht auf der Liste des Shining Force-Teams. Haben Sie eine Ahnung, wer sie sind...?

Toutes les armes ne conviennent pas à tous les personnages et certains en manient certaines mieux que d'autres. De plus, certains personnages ne peuvent utiliser certaines armes que s'ils ont reçu une promotion. Voici une liste des armes disponibles dans le royaume de Rune et de ceux qui peuvent les utiliser. La classe pouvant utiliser telle arme est indiquée à droite de l'arme sous forme abrégée. Le signe "+" suivant l'abréviation de la Classe de personnage signifie que cette Classe ne peut utiliser l'article qu'après une promotion.

Remarque: Certaines Classes de personnages ci-après ne se trouvent pas sur la liste de l'équipe "Shining Force". Essayez de trouver de qui il s'agit...?

CHARACTER CLASS	ABBREVIATION
Swordsman	SDMN
Knight	KNTE
Warrior	WARR
Mage	MAGE
Healer	HEAL
Monk	MONK
Archer	ACHR
Birdman	BDMN
Werewolf	WRWF
Steam Knight	SMKN
Wing Knight	WGKN
Dragon	DRGN
Samurai	SMR
Ninja	NINJ

SPIELFIGURENKLASSE	ABKÜRZUNG
Schwertkämpfer	SDMN
Ritter	KNTE
Krieger	WARR
Magier	MAGE
Heilkundiger	HEAL
Mönch	MONK
Bogenschütze	ACHR
Vogelmensch	BDMN
Werwolf	WRWF
Dampfritter	SMKN
Flügelritter	WGKN
Drache	DRGN
Samurai	SMR
Ninja	NINJ

CLASSE DE PERSONNAGE	ABRÉVIATION
Epéiste	SDMN
Chevalier	KNTE
Guerrier	WARR
Mage	MAGE
Guérisseur	HEAL
Moine	MONK
Archer	ACHR
Oiseleur	BDMN
Loup-garou	WRWF
Chevalier vaporeux	SMKN
Chevalier ailé	WGKN
Dragon	DRGN
Samouraï	SMR
Ninja	NINJ

SWORDS

① SHORT SWORD

WEAPON	USER	ATTACK
Short Sword	SDMN, WARR, BDMN	+5
Middle Sword	SDMN, WARR, BDMN	+8
Long Sword	SDMN, BDMN	+12
Steel Sword	SDMN+ BDMN+ NINJ+ SMR+	+18
Broad Sword	SDMN+ BDMN+ NINJ+ SMR+	+20
Doom Blade	SDMN+ BDMN+ NINJ+ SMR+	+25
Katana	SDMN+, BDMN+ NINJ+ SMR+	+30
Sword of Light	SDMN+	?
Sword of Darkness	SDMN+, BDMN+	?
Chaos Breaker	SDMN+	?

①

SCHWERTER

① KURZSCHWERT

WAFFE	BENUTZER	ANGRIFF
Kurzschwert	SDMN WARR. BDMN	+5
Mittelschwert	SDMN WARR. BDMN	+8
Langschwert	SDMN BDMN	+12
Stahlschwert	SDMN+, BDMN+, NINJ+ SMR+	+18
Breitschwert	SDMN+ BDMN+ NINJ+ SMR+	+20
Schicksalsklinge	SDMN+ BDMN+ NINJ+ SMR+	+25
Katana	SDMN+ BDMN+ NINJ+ SMR+	+30
Schwert des Lichts	SDMN+	?
Schwert der Dunkelheit	SDMN+ BDMN+	?
Chaosbrecher	SDMN+	?

EPÉES

① EPÉE COURTE

ARME	UTILISATEUR	ATTAQUE
Epée courte	SDMN WARR BDMN	+5
Epée moyenne	SDMN WARR BDMN	+8
Epée longue	SDMN BDMN	+12
Epée d'acier	SDMN+ BDMN+ NINJ+ SMR+	+18
Epée large	SDMN+ BDMN+ NINJ+ SMR+	+20
Epée de mort	SDMN+ BDMN+ NINJ+ SMR+	+25
Katana	SDMN+ BDMN+ NINJ+ SMR+	+30
Epée de lumière	SDMN+	?
Epée de ténèbre	SDMN+ BDMN+	?
Brise-chaos	SDMN+	?

ARROWS AND LAUNCHED WEAPONS

② WOODEN BOW AND ARROWS

WEAPON	USER	ATTACK
Wooden Arrow	ACHR	+8
Steel Arrow	ACHR	+13
Elven Arrow	ACHR+	+18
Assault Shell	ACHR+	+27
Buster Shot	ACHR+	?

SPEARS

③ WOODEN SPEAR

WEAPON	USER	ATTACK
Spear	KNTE, SMKN, WGKN	+8
Power Spear	KNTE, SMKN, WGKN	+15
Valkyrie	KNTE+, SMKN+, WGKN+	?

PFEILE UND SCHLEUDERWAFFEN

② HOLZBOGEN UND PFEILE

WAFFE	BENUTZER	ANGRIFF
Holzpfeil	ACHR	+8
Stahlpfeil	ACHR	+13
Elfenpfeil	ACHR+	+18
Sturmgranate	ACHR+	+27
Sprengschuß	ACHR+	?

SPEERE

③ HOLZSPEER

WAFFE	BENUTZER	ANGRIFF
Speer	KNTE, SMKN, WGKN	+8
Kraftspeer	KNTE, SMKN, WGKN	+15
Walkure	KNTE+, SMKN+, WGKN+	?

FLÈCHES ET PROJECTILES

② ARC ET FLÈCHES DE BOIS

ARME	UTILISATEUR	ATTAQUE
Flèche de bois	ACHR	+8
Flèche d'acier	ACHR	+13
Flèche de lutin	ACHR+	+18
Obus d'assaut	ACHR+	+27
Coup décisif	ACHR+	?

JAVELOTS

③ JAVELOT DE BOIS

ARME	UTILISATEUR	ATTAQUE
Javelot	KNTE, SMKN, WGKN	+8
Javelot puissant	KNTE, SMKN, WGKN	+15
Valkyrie	KNTE+, SMKN+, WGKN+	?

LANCES

④ WOODEN LANCE

WEAPON	USER	ATTACK
Bronze Lance	KNTE SMKN WGKN	+9
Steel Lance	KNTE+ SMKN+ WGKN+	+18
Chrome Lance	KNTE+ SMKN+ WGKN+	+22
Halberd	KNTE+ SMKN+ WGKN+	+25
Devil Lance	KNTE+, SMKN+, WGKN+	?

AXES

⑤ HAND AXE

WEAPON	USER	ATTACK
Hand Axe	WARR	+7
Middle Axe	WARR	+11
Battle Axe	WARR	+16

④

⑤

LANZEN

④ HOLZLANZE

WAFFE	BENUTZER	ANGRIFF
Bronzelanze	KNTE SMKN WGKN	+9
Stahllanze	KNTE+, SMKN+ WGKN+	+18
Chromlanze	KNTE+ SMKN+ WGKN+	+22
Hellebarde	KNTE+, SMKN+ WGKN+	+25
Teufelslanze	KNTE+, SMKN+, WGKN+	?

ÄXTE

⑤ HANDAXT

WAFFE	BENUTZER	ANGRIFF
Handaxt	WARR	+7
Mittelaxt	WARR	+11
Streitaxt	WARR	+16

LANCES

④ LANCE DE BOIS

ARME	UTILISATEUR	ATTAQUE
Lance de bronze	KNTE SMKN WGKN	+9
Lance d'acier	KNTE+ SMKN+ WGKN+	+18
Lance de chrome	KNTE+ SMKN+ WGKN+	+22
Hallebarde	KNTE+ SMKN+ WGKN+	+25
Lance du diable	KNTE+ SMKN+ WGKN+	?

HACHES

⑤ HACHE À MAIN

ARME	UTILISATEUR	ATTAQUE
Hâche à main	WARR	+7
Hâche moyenne	WARR	+11
Hâche de bataille	WARR	+16

WEAPON	USER	ATTACK
Heat Axe	WARR+	+22
Great Axe	WARR+	+26
Atlas Axe	WARR+	?

STAVES AND MAGICAL WEAPONS

⑥ WOODEN STAFF

WEAPON	USER	ATTACK
Wooden Staff	HEAL, MAGE	+4
Power Staff	HEAL, MAGE	+12
Guardian Staff	HEAL+, MAGE+	+18
Holy Staff	HEAL+	+26
Demon Rod	MAGE+	?

⑥

WAFFE	BENUTZER	ANGRIFF
H tzeaxt	WARR+	+22
Großaxt	WARR+	+26
Atlasaxt	WARR+	?

STÄBE UND MAGISCHE WAFFEN

⑥ HOLZSTAB

WAFFE	BENUTZER	ANGRIFF
Holzstab	HEAL, MAGE	+4
Kraftstab	HEAL, MAGE	+12
Schutzstab	HEAL+, MAGE+	+18
Heil ger Stab	HEAL+	+26
Dämonenstange	MAGE+	?

ARME	UTILISATEUR	ATTAQUE
Hâche termique	WARR+	+22
Grande hâche	WARR+	+26
Hâche Atlas	WARR+	?

BAGUETTES ET ARMES MAGIQUES

⑥ BAGUETTE DE BOIS

ARME	UTILISATEUR	ATTAQUE
Baguette de bois	HEAL, MAGE	+4
Baguette électrique	HEAL, MAGE	+12
Baguette de garde	HEAL+, MAGE+	+18
Sainte baguette	HEAL+	+26
Dard du diable	MAGE+	?

ITEMS

There are a large number of items which you'll come across in your journeys: some in treasure chests, some on the battlefield, others in shops in the towns and villages you visit. Each has a special purpose, and you'll probably find a use for almost all of them. Below is a list of some of the many items to be found in Rune.

① MEDICAL HERB
This inexpensive item can be bought in any shop in Rune. It restores a certain number of HPs to a character when he/she uses it.

② ANTIDOTE
The leaves of this plant dissolve poisons in the blood. With the number of ghouls, zombies and other undead creatures roaming around, you'll need this item at some point.

GEGENSTÄNDE

Es gibt eine große Anzahl von Gegenständen, denen Sie auf Ihren Reisen begegnen werden, manche in Schatztruhen, manche auf dem Schlachtfeld, andere wiederum in Läden in den Städten und Dörfern, die Sie besuchen. Jeder hat einen besonderen Zweck, und Sie werden für fast alle von ihnen eine Verwendung finden. Nachfolgend sind einige der vielen Gegenstände beschrieben, die Sie in Rune finden können.

① HEILKRAUT
Diesen preisgünstigen Gegenstand können Sie in jedem Laden in Rune kaufen. Er gibt einer Spielfigur eine bestimmte Anzahl von Trefferpunkten zurück, wenn er von ihr verwendet wird.

② GEGENMITTEL
Die Blätter dieser Pflanze lösen Gifte im Blut auf. Bei der großen Anzahl von Unholden, Zombies und anderen herumstreunenden Untoten werden Sie diesen Gegenstand irgendwann benötigen.

LES ARTICLES

Au cours de vos périgrinations, vous allez rencontrer toutes sortes d'articles: certains se trouvent dans des coffres au trésor, d'autres sur le champ de bataille, d'autres encore dans les magasins des villes et villages que vous traversez. Chaque objet a une finalité propre et vous trouverez un emploi pour la plupart d'entre eux. Voici d'ailleurs une liste des articles disponibles dans le royaume de Rune.

① HERBE MÉDICINALE
Cet article bon marché peut s'acheter dans n'importe quel magasin de Rune. Quand il l'utilise, votre personnage retrouve un certain nombre des HP (points touchés) qu'il avait perdus.

② ANTIDOTE
Les feuilles de cette plante dissolvent les poisons dans le sang. Comme une série de vampires, zombies et autres créatures néfastes circulent, vous aurez besoin de cet article à certains moments.

③ HEALING SEED

More expensive than the Medical Herb these powerful seeds restore a large number of HPs to a character when he/she uses them.

④ ANGEL WING

This magic item allows the user to return to the town he or she was last in. Usually the leader of the Shining Force uses the Egress spell to take the group out of danger, but there may be times when this isn't possible.

⑤ RINGS

Throughout the game, you will run across rings with various uses. Let various characters try them on to see what their effects are.

③ HEILSAMEN

Diese kraftvollen Samen sind zwar teurer als das Heilkraut, dafür geben sie aber einer Spielfigur eine große Anzahl von Trefferpunkten zurück, wenn sie von ihr verwendet werden.

④ ENGELFLÜGEL

Dieser magische Gegenstand ermöglicht es dem Benutzer, zu der zuletzt besuchten Stadt zurückzukehren. Normalerweise benutzt der Führer der Shining Force den Egress-Zauberspruch, um die Gruppe aus Gefahren herauszuholen, doch es kann Situationen geben, wo dies nicht möglich ist.

⑤ RINGE

Im ganzen Spiel werden Sie auf Ringe mit verschiedenen Verwendungszwecken stoßen. Lassen Sie sie von verschiedenen Spielfiguren anprobieren, um zu sehen, welche Wirkung sie haben.

③ SEMENCE GUÉRISSEUSE

Plus chère que l'herbe médicinale, ces semences puissantes restituent une bonne partie des HP (points touchés) au personnage qui les consomme.

④ AILE D'ANGE

Cet objet magique permet à son utilisateur de revenir à la ville où il se trouvait en dernier lieu. Habituellement, le chef de la "Shining Force" utilise la formule magique "Egress" pour tirer son groupe d'un danger, mais son emploi fréquent n'est pas possible.

⑤ ANNEAUX

Pendant le jeu, vous rencontrerez des anneaux aux finalités multiples. Essayez-les sur vos divers personnages pour examiner leur efficacité.

SPELLS

The magic of Rune is ancient and powerful Mages and Healers throughout the land practice their craft with great devot on Spellcasters ga n experience by app ying what they know and once they become powerful they are very useful indeed

At the start of your journey your spellcasters only know spel s that can hit one opponent at a t me but as their abilities mprove they'll be able to blast a number of opponents with one spe l Below is a list of the spells each type of spellcaster can use

MAIN CHARACTER SPELLS LIST

Egress: This spell transports the team back to the ast place the game was saved at — usually an abbey

ZAUBERSPRÜCHE

Die Zauberkraft von Rune st alt und machtvoll Mag er und Heilkundige im ganzen Land üben ihr Handwerk mit großer Hingabe aus. Zauberer sammeln Erfahrung durch Anwendung ihres Wissens, und mit der so erlangten Macht können sie in der Tat sehr nützlich sein

Am Anfang Ihrer Reise kennen Ihre Zauberer nur Zaubersprüche, die jeweils nur einen Gegner treffen können. Doch m t zunehmender Erfahrung sind s e später in der Lage, eine ganze Reihe von Gegnern mit einem einzigen Zauberspruch zu zersprengen! n der folgenden Liste sind die Zaubersprüche aufgeführt die von den jeweiligen Zauberern verwendet werden können

LISTE DER HAUPTFIGUR-ZAUBERSPRÜCHE

Egress (Ausweg): Dieser Zauberspruch transport ert das Team zu dem Platz zurück, wo das Spiel zuletzt gesichert wurde — gewöhnlich eine Abte

SORTS

La magie est ancienne et puissante dans le royaume de Rune où Mages et Guérisseurs utilisent eur art avec grande dévot on. Les sorciers augmentent leur expérience en app iquant ce qu ils connaissent et orsqu'ils sont puissants, ils son vre ment utiles

Au début de votre périple, les sorciers connaissent seulement des formu es capables de frapper un adversaire à la fois. Mais à mesure que leur science s'approfondit ils seront à même de volatiliser d'un coup plusieurs ennemis Voici une liste des sorts que chaque sorcier peut uti ser

LISTE DES SORTS DU PERSONNAGE PRINCIPAL

Egress: Ce sort ramène l'équipe au dernier endroit où le jeu avait été mémor sé généralement une abbaye

MAGE SPELLS LIST

Blaze: A hail of fire rains down on the opponent(s). This spell is particularly useful against the undead.

Freeze: This spell creates a whirlwind of ice in the air around the opponent(s), bringing the temperature in that area down to incredibly low levels.

Bolt: Energy is channeled from the earth and through the spellcaster, who acts as a rod. The energy is then released as electricity, causing the enemy great damage.

Muddle: Creates a mysterious wall of fog around the opponent.

LISTE DER MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE

Blaze (Feuer): Ein Feuerregen überschuttet den (die) Gegner. Dieser Zauberspruch ist besonders wirksam gegen die Untoten.

Freeze (Frost): Dieser Zauberspruch erzeugt einen Wirbelwind von Eis in der Luft um den (die) Gegner und senkt die Temperatur in diesem Bereich auf unglaublich niedrige Werte.

Bolt (Blitz): Energie wird der Erde entzogen und durch den als Leiter wirkenden Zauberer gebundelt. Die Energie wird dann als Elektrizität abgegeben und fügt dem Feind großen Schaden zu.

Muddle (Durcheinander): Hullt den Gegner in eine geheimnisvolle Wand aus Nebel ein.

LISTE DES SORTS DU MAGE

Blaze (Flamme): Une boule de feu tombe sur un ou plusieurs adversaires. Ce sort est particulièrement utile contre les non-trépassés.

Freeze (Gel): Ce sort crée un tourbillon de glace dans l'air entourant un ou plusieurs adversaires, il fait tomber la température de la zone à un niveau extrêmement bas.

Bolt (Eclair): De l'énergie est canalisée du magma terrestre via le sorcier qui agit comme paratonnerre. L'énergie est alors libérée sous forme d'électricité causant d'énormes dégâts aux ennemis.

Muddle (Fouillis): Ce sort crée un mur mystérieux de brouillard autour de votre opposant.

Desoul: This spell invokes one of the Ancient Gods of Death to come and pull the soul from the opponent. This dark spell can only be attempted by the highest level of spellcaster, as the thought of the spell backfiring is too much for the weak-of-heart.

Shield: Protects the recipients from the effects of the opponent's spells.

Boost: This spell increases the recipient's attack power.

Sleep: This spell lulls your opponent(s) into a sound sleep, rendering them immobile until they wake up — if they wake up.

Desoul (Entseelen): Dieser Zauberspruch ruft einen der alten Götter des Todes an, um zu erscheinen und dem Feind die Seele zu entreißen. Dieser düstere Zauberspruch kann nur von einem Zauberer des höchsten Rangs ausgesprochen werden, da der Gedanke an ein Fehlschlagen des Zauberspruchs zuviel für Angsthasen ist.

Shield (Schild): Schützt die Empfänger vor der Wirkung der gegnerischen Zaubersprüche.

Boost (Verstärkung): Dieser Zauberspruch erhöht die Angriffskraft des Empfängers.

Sleep (Schlaf): Dieser Zauberspruch lullt Ihre Gegner in tiefen Schlaf und macht sie bewegungsunfähig, bis sie aufwachen — falls sie aufwachen.

Desoul (Désanimation): Ce sort fait intervenir un des anciens dieux de l'Hadès, afin d'extirper l'âme de votre opposant. Ce sort redoutable n'est utilisable que par le sorcier du plus haut degré, car le risque d'un mauvais emploi est trop grand pour un novice timoré.

Shield (Bouclier): Il protège son bénéficiaire contre les sorts des adversaires.

Boost (Turbo): Ce sort augmente la puissance d'attaque de celui qui en bénéficie.

Sleep (Sommeil): Ce sort plonge un ou plusieurs opposants dans un profond sommeil, les rendant inoffensifs jusqu'à leur réveil, s'ils se réveillent.

PRIEST SPELLS LIST

Heal. The Heal spell restores some of a character's HPs. Carrying around restorative potions and herbs is fine, but if you're out in the open for a long period of time, you're bound to run out eventually.

Detox. Any character who has been poisoned by an enemy can be cured by this spell.

Aura: This powerful heal spell restores HPs to all characters within the caster's zone of influence.

Dispell: More like a spell mirror, this defensive spell reflects any spell cast by the enemy back to them. Used at the right times, this spell can be devastating against powerful spellcasting enemies.

Quick: This spell increases the speed of your team.

Slow: This spell slows your enemies down considerably, giving your team more time to attack.

LISTE DER PRIESTER-ZAUBERSPRÜCHE

Heal (Heilen). Dieser Zauberspruch gibt einer Spielfigur einige ihrer Trefferpunkte zurück. Das Mitführen von Stärkungstränken und Heilkräutern ist schön und gut, aber wenn Sie sich längere Zeit auf offenem Gelände befinden, wird Ihnen der Vorrat irgendwann einmal ausgehen.

Detox (Entgiften). Jede Spielfigur, die von einem Feind vergiftet worden ist, kann durch diesen Zauberspruch geheilt werden.

Aura (Aura). Dieser mächtige Heilspruch gibt allen Spielfiguren innerhalb des Einflußbereichs des Aufrufers die Trefferpunkte zurück.

Dispell (Spruchablenkung). Dieser Verteidigungsspruch wirkt wie ein Spiegel da er jeden feindlichen Zauberspruch zum Feind zurückwirft. Zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt, kann dieser Zauberspruch eine verheerende Wirkung gegen mächtige, zaubernde Feinde erzielen.

Quick (Schnell). Dieser Zauberspruch erhöht die Geschwindigkeit Ihres Teams.

Slow (Langsam). Dieser Zauberspruch verlangsamt Ihre Feinde beträchtlich und gibt Ihrem Team mehr Zeit zum Angreifen.

LISTE DES SORTS DU PRÊTRE

Heal (Guérison). Ce sort rétablit en partie les HP (points touchés) du personnage. Il est bon de transporter des potions et des herbes guérisseuses, mais vous risquez d'en manquer si vous restez longtemps en plein air.

Detox (Détoxication). Tout personnage empoisonné par l'ennemi peut être guéri par ce sort.

Aura (Aura). Ce puissant sort guérisseur rétablit les HP (points touchés) de tous les personnages dans la zone d'influence du sorcier.

Dispell (Dissipation). Comparable à un miroir, ce sort défensif renvoie tout sort ennemi vers celui qui l'a été. Utilisé aux bons moments, ce sort a des effets dévastateurs sur les puissants sorciers ennemis.

Quick (Rapide). Ce sort augmente la vitesse de votre équipe.

Slow (Lent). Ce sort ralentit considérablement vos ennemis et donne plus de temps à votre équipe pour attaquer.

MONKS SPELLS LIST

Gong can use **Heal** and **Aura** spells

SPECIAL CHARACTERS SPELLS LIST

Arthur: Although he was trained as a knight Arthur grew up in Manar na, the famed kingdom where great wizards and magic-users go to study and mprove their spellcasting skills. Naturally Arthur took the opportunity to learn a spe or two while he was there. Arthur can use **Blaze, Freeze** and **Bolt** spells

Domingo: This very spec al magical being can use any Mage spell except **Shield, Blaze** and **Bolt**.

Hanzou: Trained in the Ninja arts (which naturally nclude spellcasting) Hanzou can use **Sleep, Shield, Desoul** and **Dispel**

LISTE DER MÖNCH-ZAUBERSPRÜCHE

Gong kann **Heal-** und **Aura**-Zaubersprüche verwenden.

LISTE DER SONDERFIGUR-ZAUBERSPRÜCHE

Arthur: Obwohl er als R tter ausgebildet wurde wuchs Arthur in Manarina auf dem berühmten Kön greich, wohin große Zauberer und Magier gehen, um die Zauberei zu studieren und ihr Zauberspruch-Können zu verbessern. Natürlich nutzte auch Arthur die Gelegenheit, ein paar Zaubersprüche zu lernen, während er dort lebte. Arthur kann **Blaze-, Freeze-** und **Bolt**-Zaubersprüche verwenden.

Domingo: Dieses ganz besondere magische Wesen kann jeden Magier-Zauberspruch außer **Shield, Blaze** und **Bolt** verwenden.

Hanzou: Hanzou is in der Nin,a-Kunst ausgebildet (die natürlich Zaubersprüche einschließt) und kann **Sleep, Shield, Desoul** und **Dispel** verwenden.

LISTE DES SORTS DES MOINES

Gong peut util ser les sorts **Heal** et **Aura**.

LISTE DES SORTS DES PERSONNAGES SPÉCIAUX

Arthur: B en qu'il a t été formé comme chevalier, Arthur a grandi dans le pays de Manarina, e célèbre royaume où se rendent les grands sorciers et magiciens pour étudier et améliorer leurs techniques Evidemment, Arthur a appr s quelques méthodes pendant son séjour. Il peut ut liser les sorts **Blaze, Freeze** et **Bolt**

Domingo: Cette créature magique très particulière peut uti ser tous les sorts du Mage à l'exception de **Shield, Blaze** et **Bolt**

Hanzou: Formé aux techn ques des Nin,a (qui comprennent év demment la sorcellerie). Hanzou peut uti iser les sorts **Sleep, Shield, Desoul** et **Dispel**

RETREAT/DEFEAT

As the leader of the Shin ng Force, you are the most va uable member You have al the qua ities that a good leader should have bravery, strength and most importantly wisdom Make sure you ive up to this by not getting into dangerous situations without support If you plan to make it through the dangers, you must make sure not to fal in battle Once the Main Character is defeated, the team is automatically returned to the last place the game was saved at, minus half their go d

RÜCKZUG/NIEDERLAGE

Als Führer der Sh ning Force sind Sie das wicht gste Mitgl ed. Sie besitzen a le Qual täten, die ein guter Führer haben sollte Mut, Stärke und, was am wicht gsten ist, Weisheit. Achten Sie darauf daß Sie Ihrem Titel gerecht werden, indem Sie sich nicht ohne Unterstützung in gefähr che Situationen begeben Wenn Sie vorhaben, sich durch Gefahrenzonen h ndurchzuschlagen, müssen S e Vorkehrungen treffen, dam t Sie m Kampf n cht fallen Soba d die Hauptfigur geschlagen ist, wird das Team automatisch zu dem Ort zurückgeführt, wo das Spiel zuletzt sichergestel t wurde, und verliert d e Hälfte der Goldreserven.

RETRAITE/DÉFAITE

En qualité de leader de la Shin ng Force vous en êtes le membre le plus préc eux Vous avez toutes les qual tés dont doit disposer un vrai chef la bravoure, la puissance et par dessus tout, la sagesse Prouvez que vous avez bien cette dernière qual té en ne vous plaçant pas sans appui dans des situations pér lleuses. Si vous envisagez de traverser des dangers, vous devrez veiller à ne pas succomber dans la bataille Si e Personnage principal est battu, 'équipe repasse automat quement au dernier endroit où le eu avait été mémor se et elle perd la moitié de son or

If you're in trouble, use your character's Egress spell to retreat safely, or make sure some other members of the Shining Force are carrying Angel Wings to bring you all back to the abbey, where you can save the game up to that point.

Once you've reached an abbey or a safe area (such as a town), your characters' HPs and Magic Points will be completely restored. On the other hand, characters that haven't been cured remain poisoned or cursed, and characters that haven't been raised won't be present in the next battle. Make sure to get to an abbey. **Raise** all the characters that have been defeated, and **Cure** all characters who've been poisoned or cursed. If you need supplies, make sure you buy them first. Once you've finished all that, save the game. Now you can quit the game if you want to, and when you continue your adventures later, you'll be able to jump right into the action!

Wenn Sie in Schwierigkeiten sind, benutzen Sie den Egress-Zauberspruch Ihrer Spielfigur, um sich an einen sicheren Ort zurückzuziehen, oder achten Sie darauf, daß einige andere Mitglieder der Shining Force Engelflügel mit sich führen, um alle zur Abtei zurücktransportieren, wo Sie den augenblicklichen Spielstand sichern können.

Sobald Sie eine Abtei oder ein sicheres Gebiet (z.B. eine Stadt) erreicht haben, werden die Trefferpunkte (HP) und Zauberpunkte (Magic Points) Ihrer Spielfiguren vollkommen wiederhergestellt. Andererseits bleiben Spielfiguren, die nicht geheilt worden sind, vergiftet oder verwünscht, und Spielfiguren, die nicht auferweckt worden sind, werden bei der nächsten Schlacht nicht dabeisein. Begeben Sie sich daher unbedingt zu einer Abtei, um alle gefallenen Spielfiguren aufzuwecken (**Raise**) und alle vergifteten oder verwünschten Spielfiguren zu heilen (**Cure**). Wenn Sie Nachschub benötigen, gehen Sie zuerst einkaufen. Nachdem Sie das alles erledigt haben, sichern Sie das Spiel. Wenn Sie wollen, können Sie nun das Spiel unterbrechen, und wenn Sie ihr Abenteuer später fortsetzen, können Sie sich gleich wieder in die Action stürzen!

Si vous êtes en danger, utilisez le sort "Egress" de votre personnage pour effectuer une retraite en sureté, ou bien assurez-vous que les autres membres de la "Shining Force" sont munis des Ailes d'ange pour revenir tous à l'abbaye où vous pourrez sauvegarder le jeu, atteint jusqu'à ce point.

Lorsque vous avez atteint une abbaye ou un lieu sûr (comme une ville), les HP (points touchés) et les Points Magiques de vos personnages seront complètement restitués. En revanche, les personnages qui n'ont pas été guéris restent empoisonnés ou blessés et ceux qui n'ont pas été ressuscités ne participeront pas à la bataille suivante. Essayez d'arriver à une abbaye et **ressuscitez** tous les personnages battus et **guérissez** tous ceux qui ont été empoisonnés ou meurtris. Si vous avez besoin de fournitures, veillez à les acheter au préalable. Une fois que vous aurez fini tous ces travaux, sauvegardez le jeu. Vous pourrez alors abandonner votre jeu et continuez plus tard vos aventures. Vous serez prêt à bondir aussitôt dans l'action!

FINAL ADVICE FROM NOVA

- Bear the following in mind; all members have their own strengths and weaknesses, such as moving slowly or fighting well against certain types of opponents. Keep your group fairly close together to avoid having anyone singled out and surrounded. Also, try to keep your leader and weaker members of the group protected as much as possible and make sure you have thought out your battle plan ahead of time to avoid costly mistakes.

LETZTER RATSCHLAG VON NOVA

- Merken Sie sich folgendes: Alle Mitglieder haben ihre Stärken und Schwächen, manche bewegen sich langsam, andere wiederum kämpfen gut gegen bestimmte Gegner. Halten Sie Ihre Gruppe ziemlich dicht beisammen, um zu vermeiden, daß ein Mitglied ausgesondert und umzingelt wird. Versuchen Sie auch, den Gruppenführer und die schwächeren Mitglieder der Gruppe möglichst gut zu schützen, und überlegen Sie sich Ihren Schlachtplan im voraus, um kostspielige Fehler zu vermeiden.

QUELQUES DERNIERS CONSEILS DE NOVA

- Gardez ces points suivants à l'esprit: chaque membre a ses points forts et ses faiblesses, ainsi, certains sont lents mais luttent bien contre certains types d'adversaires. Ne dispersez pas trop votre groupe pour éviter qu'un membre ne soit ciblé et encerclé. Essayez aussi de bien protéger votre leader et les membres plus faibles du groupe et de prévoir à l'avance votre plan de combat pour éviter des erreurs couteuses.

- Jumping into battle recklessly is not the mark of a great leader. To defeat the Runefaust minions, you must first know what they can do. Use the Special Game option described on pages 31-33 to look at the enemies' Stat sheets and find out where the enemy's strongest warriors are. Then decide how you're going to attack based on that information.

- As you know, Rune is a magnificent land, filled with hills, mountains, valleys and rivers. Your enemies will try to use the different terrains to their advantage. Since you are as often on the offensive as you are on the defensive, you must think about how to position your troops to the greatest advantage.

- Unbesonnenes Hineinspringen ins Schlachtgetümmel ist nicht das Kennzeichen eines großen Führers. Um die Vasallen Runefausts zu schlagen müssen Sie erst feststellen, wozu sie in der Lage sind. Benutzen Sie die auf Seiten 31-33 beschriebenen besonderen Spiel-Optionen, um die Statusblätter der Feinde zu betrachten und herauszufinden, wo die stärksten feindlichen Krieger sind. Legen Sie sich dann anhand dieser Informationen ihren Angriffsplan zurecht.

- Wie Sie bereits wissen, ist Rune ein großartiges Land voller Hügel, Berge, Täler und Flüsse. Ihre Feinde werden versuchen, das abwechslungsreiche Terrain zu ihrem Vorteil auszunutzen. Da Sie sich genauso oft in der Offensive wie in der Defensive befinden, müssen Sie sich überlegen, wie Sie Ihre Truppen möglichst vorteilhaft positionieren.

- Sauter dans la bataille sans réflexion n'est pas le signe d'un grand leader. Pour l'emporter sur les vassaux de Runefaust, vous devrez d'abord savoir ce dont ils sont capables. Utilisez l'option Jeu Spécial, décrite en pages 31-33, pour examiner les feuilles d'Etat des adversaires et découvrir où sont les guerriers ennemis les plus dangereux. En vous appuyant sur ces données, déterminez votre stratégie d'attaque.

- Comme vous le savez, Rune est un pays merveilleux, rempli de collines, de montagnes, de vallées et de rivières. Vos ennemis chercheront à profiter des différents terrains. Comme vous êtes aussi souvent à l'attaque que sur la défensive, vous devez réfléchir à la façon de positionner au mieux vos troupes.

- Promotions The first time any member reaches evel 10, that member can be promoted to a new fighting class. Once that character has been promoted, you ll be suprised at his or her increases in HP, Speed and Attack strength. What's more, that character will be able to use more advanced and stronger weapons than before. On the other hand, the character begins their new class with slightly decreased stat stics. The trick is to spread your promotions out to avo d having al your characters' characteristics (ike HP and Attack Strength) from dropping at the same time. Keep a few members of your team (such as kn ghts and archers) in reserve, and promote spel casters and the main character as early as poss ble.

- Beförderungen Sobald ein Mitglied d e Stufe 10 erre cht, kann es zu einer neuen Kampfk asse befördert werden. Nachdem diese Spielfigur befördert worden ist werden Sie sich wundern, wie sehr ihre Trefferpunkte, Geschwind gkeit und Angriffskraft zunehmen. Darüber hinaus ist diese Spielf gur nun in der Lage, modernere und stärkere Waffen als vorher zu benutzen. Andererseits bezahlt d e Spielfigur ihren Einstand in die neue Klasse mit einer etwas sch echteren Stat stik. Der Trick dabe ist, die Beförderungen mög ichst g eichmäßig zu verteilen, um zu vermeiden, daß die Charakteristiken aller Ihrer Spie figuren, (z.B. Trefferpunkte und Angriffsstärke) gleichzeitig abfallen. Halten Sie ein paar M tg ieder Ihres Teams (z.B. Ritter und Bogenschützen) in Reserve, und befördern Sie Zauberer und die Hauptfigur so früh wie möglich.

- Promotions La première fois qu un personnage atteint le n veau 10, l peut être promu à une nouvelle classe. Une fois qu l est promu, vous serez surpr s de voir combien augmentent ses HP (points touchés), sa vitesse et sa puissance d'attaque. De plus, ce personnage pourra utiliser des armes plus modernes et plus puissantes qu'auparavant. En revanche, le personnage commence sa nouvelle classe avec des stat stiques légèrement réduites. L astuce consiste à répartir vos promotions pour éviter de perdre d'un seul coup toutes les caractéristiques (comme HP et Pu ssance d'Attaque) de vos personnages. Gardez quelques membres de l équipe (comme les chevaliers ou les archers) en réserve et accordez aussitôt que possib e une promotion aux sorciers et au personnage principal.

- A lot of characters will join you on your mission, each one of which wants to see the Runefaust evil vanquished. As the team leader, you know that only 12 warriors can go out in any party, so don't overlook a member just because he or she is new, and don't keep other members just because you're used to them. Your team knows as well as you do that only with the best warriors do you stand a chance of defeating the Dark Dragon.

- Be prepared to fight to the finish if there is no escape, but remember that if the main character is defeated, it doesn't matter if there's only one monster left or 20 — you'll have to start back at the beginning of that battle. The moral is that if things look hopeless, a fool keeps fighting and a wise man retreats, rethinks and tries again.

- Viele Spielfiguren, die alle das Übel Runefaust ausrotten wollen, werden sich Ihrem Team auf Ihrer Mission anschließen. Als Teamführer wissen Sie, daß nur 12 Krieger gleichzeitig an Kampfhandlungen teilnehmen können. Sie sollten daher kein Mitglied übersehen, bloß weil es neu ist, oder andere Mitglieder bevorzugen, bloß weil Sie sich an sie gewöhnt haben. Ihr Team weiß genauso gut wie Sie, daß Sie nur dann eine Chance haben, Dark Dragon zu besiegen, wenn Sie Ihre besten Krieger einsetzen.

- Seien Sie bereit, bis aufs Äußerste zu kämpfen, wenn es kein Entrinnen gibt. Doch bedenken Sie, daß es bei einer Niederlage der Hauptfigur keine Rolle spielt, ob nur noch ein Monster oder 20 übrig sind — Sie müssen ohnehin ab dem Anfang dieser Schlacht wieder von vorn anfangen. Und die Moral von der Geschicht': "Ohne Ausweg kämpfe nicht." Nur ein Dummkopf kämpft weiter, wenn die Lage aussichtslos ist. Ein weiser Mann zieht sich zurück, überdenkt die Lage noch einmal, und unternimmt dann einen erneuten Versuch.

- Une foule de personnages, tous désireux d'annihiler Runefaust, se joindront à votre mission. En qualité de leader, vous savez que seuls 12 guerriers peuvent partir en mission; ne commettez pas l'erreur d'ignorer un membre parce qu'il est nouveau ou de vous concentrer sur certains parce qu'ils vous sont familiers. Votre équipe sait aussi bien que vous que seuls les guerriers les plus valeureux parviendront à terrasser le Dragon Noir.

- Soyez prêt à combattre jusqu'à la mort s'il n'existe pas d'issue, mais rappelez-vous que si le personnage principal est vaincu, il importe peu qu'il reste un seul ou vingt monstres en vie. Il vous faudrait alors recommencer au début de la bataille. Par conséquent, si la situation semble désespérée, le simple d'esprit continue de combattre, mais le sage sait qu'il vaut mieux battre en retraite, réfléchir et lancer un nouvel essai.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

FOR PROPER USAGE

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive-System bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

POUR UNE UTILISATION APPROPRIÉE

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

MEMO

We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recycle.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi anvander returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

672-1247-03

©SEGA